

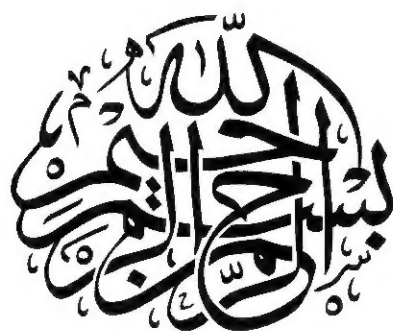
البلوت



ظاهرة اجتماعية

فؤاد عبد الحميد عنقاوي

(الغلاف الأمامي) فكرة: عبير فؤاد عنقاوي
(الغلاف الخلفي) تصميم و تنفيذ: توفيق عوض باعامر





البلوت

فؤاد عبد الحميد عنقاوي

الطبعة الثالثة

١٤٢٤هـ - ٢٠٠٣م

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية

٢) فؤاد عبد الحميد عنقاوي ، ١٤٢٤ هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد أثناد النشر

عنقاوي ، فؤاد عبد الحميد

البلوت / فؤاد عبد الحميد عنقاوي - جدة ، ١٤٢٤ هـ

٢٠٠ ص ؛ ٢١ سم

ردمك : ٠ - ١٤٦ - ١٠ - ٩٩٦٠

١ - ورق اللعب أ. العنوان

ديوي ٧٩٥ ، ٤٣٨

١٤٢٤ / ١٩٤٥

رقم الإيداع : ١٤٢٤ / ١٩٤٥

ردمك : ٠ - ١٤٦ - ١٠ - ٩٩٦

للمراسلة والاتصال :

ص . ب . : ٢٧٢٣

جدة : ٢١٤٦١

هاتف : ٦٧١٥١٦٠ (+٩٦٦٢)

فاكس : ٦٧٢٣٥٦٠ (+٩٦٦٢)

البريد الإلكتروني : fangawi@yahoo.com

البلوت

ظاهرة اجتماعية دراسة وتحليل

فريق العمل :

- | | |
|-----------------------|--|
| أ.د. محمد نور قوته | كلية الاقتصاد والإدارة ، جامعة الملك عبدالعزيز بجدة. |
| أ.د. عدنان درويش جلون | كلية التربية ، جامعة الملك عبدالعزيز بالمدينة المنورة. |
| د. عبدالحكيم موسى | كلية التربية ، جامعة أم القرى . مكة المكرمة. |

البلوت

الطبعة الثالثة : ١٤٢٣هـ (٢٠٠٣م)

حقوق الطبع والنشر محفوظة للمؤلف . ولا يسمح بطبع أي جزء من هذا الكتاب أو تخزينه في أي نظام لحزن المعلومات واسترجاعها . كما لا يسمح بنقل هذا المطبوع على أي هيئة أو بأي وسيلة .. سواء كانت إلكترونية أو شرائط ممغنطة أو ميكانيكية ، أو استنساخاً أو غير ذلك إلا بإذن خطي من المؤلف .

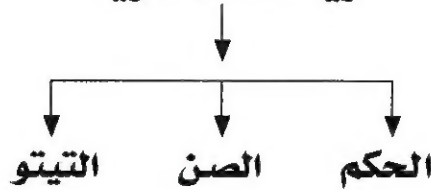
BALOTT

3rd Edition, 2003

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means otherwise, without prior permission in writing of the author.

البلوت

رياضة فكرية



القواعد + النظام

فريق العمل:

أ. غازي ناصر العبدلي

د. أحمد باحفظ الله

أ. سالم باجنيد



المحتويات

١١ مقدمة الطبعة الثالثة
٢١ القسم الأول : دراسة وتحليل
٢٣ تمهيد
٣١ الاستبيان
٣٤ الأجوبة
٣٦ النتائج
٦١ استطلاع الرأي
٨١ القسم الثاني : البلوت في العالم
٨٣ الطريقة الفرنسية
٨٧ الطريقة الأمريكية
٨٩ الطريقة العربية

٩٣	القسم الثالث : التنظيم
٩٥	الحكم
١٠٥	الصن
١١٤	التيتو

١٣٣	القسم الرابع: القواعد الأساسية
١٣٥	الإضافات
١٤٢	الدبل
١٤٦	الكبوت
١٤٧	الشراء
١٥١	الأشكال
١٥٢	الغش
١٥٤	الكاشو

١٥٧	القسم الخامس: مقترحات لتطوير البلوت
-----	---

١٦٩	القسم السادس: مصطلحات البلوت وشرحها
-----	---

١٨٥	القسم السابع: الأقوال والأمثال الشعبية
-----	--

البسات

مقدمة الطبعة الثالثة

... لما كان الكون يخضع لنظم وقوانين سماوية وأرضية .. فإن المجتمع أيضاً
تتحكم فيه قوانين ونظم من جهة .. وعادات وتقاليد من جهة أخرى.

فالفرد يتطبع بعادات وتقاليد مجتمعه ، لأنه جزء من كيانه .. ولأنه
غصن في شجرة وارفة الظلال ، يتلقى منها الغذاء ويعمل من جانبه على
إنمائها وعطائها.

والمجتمع له عاداته وتقاليده ونظمه في مختلف أنشطة الحياة ، وتتخذ
هذه النظم والعادات صوراً وأشكالاً تتناسب وطبيعة هذا المجتمع الذي
تتحكم فيه عوامل بيئية ووراثية ، إضافة إلى التطور الحضاري والثقافي
الذي يكتسبه عبر التاريخ.

وتطور المجتمع يرجع إلى خصائصه الذاتية أولاً ، ثم إلى إحتكاكه
بالمجتمعات الأخرى ومدى التأثير المتبادل بينهما.

والتبادل الثقافي والحضاري بين المجتمعات أمر معروف منذ فجر الإنسانية الأول ، وتندرج فيه كثير من العادات والتقاليد والنظم ... منها العادات التي تختص بالترفيه واللعب والتسلية ، والتي تختلف أساليبها باختلاف المستويات الحضارية والثقافية للمجتمعات والتي تتناسب مع العصر وتتلاءم مع الأعمار ، إذ أنها تعبر عن روح المجتمع نفسه وتعتبر متنفساً لأفراده.

والباحث يجد في كل مجتمع خصائص معينة ووسائل تسلية وترفيه تتناغم وطبيعة وأمزجة أفراده وجماعاته.

هناك ألعاب كثيرة فردية أو جماعية ... منها ما يستوجب شجاعة وقوة وإقدام ... ومنها ما يعتمد على مهارات فكرية ، ورياضية ذهنية.

فمن الألعاب التي تجري بين الأفراد وتحتاج إلى تركيز وصفاء ذهن :

الداما
الشطرنج
الكونجفة
الضومنة
الكيرم
البشيس
الكمكم
إصطقت

ومن الألعاب التي تجرى بين الأفراد والجماعات وتتطلب صحة جسم وقوة بنية:

المزمار	الجري	العاب القوى	الفروسية
الكبّ	الصيد	المطارحة	ركوب الخيل
كرة القدم	شد الحبل	السباحة	النزال
		الرمي	المصارعة

ومن الألعاب التي تلعبها الجماعات بورق اللعب (الكارت)، وتحتاج إلى قوة ملاحظة ومهارة وحسن تصرف:

البلوت

تيتو - صن زيتو - توتاتو

الكونكان

الهندية

لانديه

السكسين - السكسيم

الكوظ

الزلطو

الجوكر

الكنستا

الإينو

الشيبة

عروستي

بنكس

الباسرة
البنك
الطربيب
الثمانية المجنونة
البالطو
القشّاش

* * * * *

إذا .. فالبلوت .. إحدى تلك الألعاب الورقية الجماعية التي تميزت عن مثيلاتها بما لها من متعة ذهنية ورياضة فكرية وجاذبية خاصة.

اختلف الرواة في كيفية ظهور البلوت وانتشاره في مجتمعاتنا، وأكثر الروايات تواتراً تشير إلى أن بداية ظهوره كانت في الحجاز ، وفي النصف الثاني من القرن الهجري الماضي ، أي في نهاية الحكم العثماني ... ويعتقد على الأرجح أن البلوت لعبة أوربية وصلت إلى الحجاز عن طريق الهند .. إذ لازال البلوت يلعب في أكثر الدول الغربية الناطقة بالفرنسية وفي أمريكا وكندا. وفي دول شمال إفريقيا ، لذا فأنتك تجد بعض المصطلحات باللغتين الإنجليزية والفرنسية ، كما تجد مسميات الورق باللغة الأردنية.

إن البلوت يتشابه في مضمونه وقوانينه مع البريدج ، والتي تدعي كثيراً من الدول الأوربية نسبته إليها ... غير أن شهرة البريدج وتداوله والحفلات والمسابقات التي تقام على بطولاته يخرجها من الملكية الخاصة إلى الشمولية

العامه ويجعله لعبة دولية دون منازع.

لذا ... فسرعان ما لاقى البلوت رواجاً كبيراً ، وشعبية طغت على بقية الألعاب الفردية والجماعية وأنتشر في الأوساط العالمية.

كانت هناك بيوتات كثيرة في مكة المكرمة والمدينة المنورة وجدة والطائف يرتادها الكثيرون من وجوه المجتمع في ليالي الإجازات وفي الأعياد والمناسبات الخاصة والعامه ، يقدم فيها أصحابها الولائم .. يتسامرون ، ويتطارحون الشعر ، ويتسابقون في الألعاب وفي مقدمتها البلوت .

وبعد أن تغلغل البلوت في المجتمع الحجازي أنتشر في مناطق ومدن أخرى .. إلى أن أصبح اللعبة الفكرية الرئيسية في كافة أنحاء البلاد .. بحيث لا تجد جماعات تضمهم مناسبة سعيدة إلا ويأخذ البلوت مكانه ، ويكون محور الجلسة بما يثيره من حماس ، وبما يعتبره البعض تنفيساً من مهام المسؤوليات ومتاعب العمل ، ودرءاً عن الخوض في القيل والقال مما يندرج تحت الغيبة والنميمة ... ، كما يجعله آخرون حاجزاً منيعاً لألعاب أخرى خطيرة على المجتمع كالرهانات والقمار بأنواعه ... كما يرى البعض أن البلوت يعتبر جوازاً مرورياً معتمداً مقبولاً لدى (ألبشك) وهو جيد التوصيل في تكوين العلاقات الاجتماعية ، كما يعتبر عاملاً مهماً في تغذية أو اصر الصداقة بين أفراد المجتمع ومختلف طبقاته.

ولكن .. إلى أي مدى بلغ ذلك التغلغل في المجتمع ؟

وإلى أي حد أنعكس تأثير البلوت على دنيا الثقافة وعالم الفكر ؟

أعود الى طبعتي الكتاب الأولى والثانية .. فقد كانت الفكرة - أساساً أن نقدم البلوت كظاهرة اجتماعية .. فقمنا بعمل دراسة - ذات شقين : إستطلاع رأي ، واستبيان ... كنا نسعى من ورائهما إلى معرفة أسباب إنتشار هذه الظاهرة .. ودوافعها.

أ - ساهم في استطلاع الرأي كثير من المثقفين والأكاديميين والباحثين الاجتماعيين ، والنوادي الأدبية والرياضية ، ورجال أعمال ، وسيدات مجتمع ..

ب - شارك في الاستبيان شرائح من المجتمع مختلفة الثقافات والاتجاهات والمشارب والتحصيل العلمي والأعمار من الرجال والسيدات .. على ضوء النتائج وتحليل الاستبيان الذي قامتا به كلية الاقتصاد والإدارة بجامعة الملك عبدالعزيز وجدنا أن هناك ما يستحق التأمل والوقوف عنده لمعرفة كيف يفكر شباب اليوم ، وماذا يشغلهم ... وماذا يأمل رجال الغد ؟ ... كان علينا أن نتعرف على الأسباب التي جعلت من البلوت ظاهرة اجتماعية ملحوظة على مر الأيام والسنين .

ثم أخذنا نتساءل :

هل كان سبب انتشار البلوت لأننا نعيش في مجتمع لا يهتم كثيراً بالثقافة قدر اهتمامه بما يشغل أوقات فراغه بأي وسيلة من وسائل الترفيه ؟

أم لأن المجتمع بمختلف طبقاته يعيش أزمة قراءة ولازال الكتاب يعاني الهجر ويقاسي الصد من الشباب والشيخوخة ، ومن الطالبة إلى المعلمة ؟ ... وحتى عندما دخلت عالمنا التكنولوجي ، وداهمتنا موجة الفضائيات وبرامجها المثيرة ، ثم الشبكة العنكبوتية (الإنترنت) وآفاقها الواسعة لم يستفد الجيل الجديد من هذه وتلك بقدر ما سخرها هؤلاء إلى دنيا اللهو ووظفوها للعبث وترجية الفراغ ... شأنهم في ذلك شأن الهاتف الجوال .

ومع ذلك ... فقد ظل هاجس البلوت منتصباً ، وجاذبيته تفوق ماعداها من وسائل التكنولوجيا الحديثة في دنيا الألعاب واللهو والترفيه .

إن نتيجة الاستبيانين اللذين أجريناهما مع مختلف طبقات المجتمع عامي ١٤٠٦هـ - ١٤١١هـ وطبقاً للاحصائيات التي توفرت ... تقول بأن هناك ما يقرب من ٨٥٪ يمارسون البلوت .

واليوم وبعد مضي أكثر من عشر سنوات .. نرى أن تأثير ظاهرة البلوت الاجتماعية لازال ممتداً ، وأن التهافت عليه متواصلاً ، إذ أن النوادي الأدبية والأنشطة الرياضية لم يكن لها (مجتمعة أو متفرقة) دور يذكر في شغل الفراغ واستقطاب أي مجموعة شباب أو شيخوخة .. بل إن عشاق البلوت ولاعبيه عملوا على تطويره فأضافوا إلى البلوت القسم الثالث الغائب إلى القسمين المتداولين (الحكم + الصن) وهو الجزء المسمى بالتيتو ، والذي يغلب على لعب البلوت في الأوساط الأوربية والأمريكية .

لذا فقد كان لزاماً أن نعمل في الطبعة الثالثة على مسايرة الركب وتحديث المعلومات ، وتجديد الاستبيان ، ومخاطبة بعض شرائح المجتمع واستطلاع رأيهم بحيث نقف على مدى تأثير الفضائيات والإنترنت وإزدياد شعبية كرة القدم على البلوت وتجمعاته وسهراته .

وطبقاً لذلك فقد جرى تقسيم الكتاب إلى قسمين :

الأول :

دراسة وتحليل البلوت كظاهرة إجتماعية على ضوء المستجدات في عالم التكنولوجيا والفضائيات والكمبيوتر والإنترنت .. يكون الأساس والمحور في هذه الدراسة إستطلاع رأي النخبة من المثقفين وأصحاب الفكر وأرباب القلم من جهة .. واستبيان شامل لمختلف شرائح المجتمع وطبقاته المتعددة في كثير من المدن المملكة من جهة أخرى.

الثاني :

التعريف بالبلوت وشرح وتبسيط قواعده ، مع إضافة العنصر الجديد المكمل لعناصر البلوت الثلاثة وهو التيتو ، واستعراض شامل للاختلافات وتباين وجهات النظر تحت مظلة مقترحات لتطوير البلوت.

شارك في إعداد القسم الأول من الكتاب فريق عمل مكون من بعض الاساتذة من جامعتي الملك عبد العزيز بجدة وفرعها بالمدينة المنورة ، وجامعة أم القرى بمكة المكرمة ، وبعض من مبرمجي الحاسوب.

كما شارك في وضع التنظيم والقواعد في القسم الثاني من الكتاب لجنة
انبثقت عن لجنة التنظيم والإشراف على مسابقة دوري البلوت التي تقام كل
عام (بدءاً من ١٤١٥هـ) وبعض حراريف البلوت.

نأمل أن يكون في هذه الطبعة المنقحة ما يلقي الضوء على جوانب كثيرة
في حياتنا الاجتماعية والثقافية والفكرية، وأن يكون لبرامج الترفيه والتسليه
هدف وغاية للجيل الصاعد .

المؤلف

فؤاد حنقار

القسم الأول

دراسة وتحليل

تقديم :

البلوت ظاهرة ملموسة في مجتمعنا تحتاج إلى وقفة بحث وتقصي .

ولكون البلوت لا يقل أهمية ومتعة عن البريدج الواسع الانتشار - عالمياً - إلا أنه لم يحظ باهتمامات المؤلفين ، ولم يلق عناية الباحثين .. بحيث خلت الساحة من أي كتاب يدرس ويعلل ويحلل أسباب انتشار وتغلغل البلوت في مجتمعنا من جهة ، ومن جهة أخرى يبين قواعده ، ويشرح نظمه ، ويقتن طرقه المختلفة .. في حين أن الكتب والمصنفات التي وضعت عن البريدج تصل الى بضعة آلاف كتاب بمختلف اللغات.

لذلك فقد اتجهنا في البحث إلى تعليل وتحليل البلوت :

أولاً : كظاهرة اجتماعية.

ثانياً : شرح وتبسيط قواعده.

ثالثاً : استعراض لبعض المقترحات لتطوير البلوت وأأسسه.

وبدأنا نركض وراء تلك الظاهرة للتقصي عن المصدر ، والتغلغل ،
والتأثير ، والتطوير والتجديد.

ولما كان بحث وتقصي هذه الظاهرة لا يهم الفرد بقدر ما يهم الجماعة
والمجتمع .. فقد كان طلب مشاركة ذوي الرأي وأرباب الفكر والقلم في
أمر تلك الظاهرة وانتشارها أمراً مهماً .. كما لعب استبيان موسع دوراً
حيوياً حول البلوت وإيجابياته وسلبياته بين مختلف طبقات المجتمع
وكشف عن جوانب تستحق التأمل من ذوي الاختصاصات الاجتماعية
والنفسية.

وفيما بين الطبعة الأولى لهذا الكتاب عام ١٤٠٦ هـ والطبعة الثانية عام
١٤١١ هـ تم استطلاع الرأي لعدد كبير من المثقفين والأكاديميين والنوادي
الأدبية والرياضية وسيدات المجتمع ورجال المال والأعمال أوردنا في هذه
الطبعة بعضاً منها كما ادرجنا نماذج للاستبيان الشامل ... يسبق هذه وتلك
بحث أكاديمي - عن البلوت كلعبة ترويحية أثرى بها الكتاب أ.د. عدنان بن
درويش جلون رئيس قسم التربية الرياضية والصحية بكلية التربية بالمدينة
المنورة - فرع جامعة الملك عبد العزيز .

* * * * *

البلوت: اللعبة الترويحية في المجتمع السعودي

كتبه : أ. د. عدنان درويش جلون^(١)

أولاً : نظرة الإسلام للترويح:

إن نظر الإسلام والتشريع الإسلامي للترويح بصفة عامة ، ينقسم إلى:

١- الترويح المشروع .

٢- الترويح غير المشروع .

من خلال ما قمنا به من دراسات بشأن الألعاب الرياضية التنافسية والترويحية الشعبية وغيرها من الألعاب التي سادت ثم بادت وما هي عليه نظرة المجتمع المعاصر ... الذي تأثر تأثراً من خلال ما أوجدته وسائل ووسائط الإعلام وتقنية القرنين العشرين والواحد والعشرين، نجد أن أي لعبة صغيرة أم كبيرة، فردية أم ثنائية أو جماعية، تؤدي بأدوات وأجهزة

(١) أصول اللعب والترويح والرياضة في المجتمع الإسلامي ، ص ٧٠-٧٢ ، ط (١) ١٤٢١هـ

معينة أو بدون أدوات، إنما ينخرط ضمن القسمين المشار إليهما أعلاه، حيث تتأثر هذه الألعاب بالقواعد الشرعية، وخاصة في المجتمع المسلم، الذي كان ولا زال ينظر ويضع العديد من الألعاب التقليدية أو المعاصرة أو الحديثة، يضعها تحت المجهر، ليحل أو يحرم أو يوضح شرعية هذه أو تلك اللعبة، لذا نجد أن هناك العديد من الألعاب التي وجدت في المجتمع السعودي، أو دخلت عليه بواسطة العديد من الجاليات العربية والإسلامية، حيث لم يثبت أو يتم تصنيفها ضمن الألعاب الغير مشروعة، ومنها لعبة البلوت.

ثانياً: البلوت في الوطن العربي:

من الملاحظ أن هناك العديد من جماهير الدول العربية والخليجية التي يمارس أفراد مجتمعتها لعبة البلوت، حيث تمارس اللعبة بنفس الطريقة، من حيث عدد اللاعبين الأربعة، ولا يكون الاختلاف إلا ظاهراً في:

١- اسم ورقة اللعبة: فهي ورق الإسكنمبيل أو الكوتشينة أو الكرت أو وفق ما يطلق عليه في تلك البلد.

٢- نوعية ورق اللعب نفسه، من حيث اللون .. عدد نقاط الورقة ذاتها .. طريقة الحساب .. وبعض التسميات الأخرى التي درج على تسميتها جمهور ذلك البلد.

ثالثاً: البلوت في المجتمع السعودي:

أخذت لعبة البلوت مكانتها المرموقة بين العديد من طبقات وأبناء المجتمع السعودي، ويشير الكثير إلى أن تاريخ هذه اللعبة يرجع إلى الهند،

حيث أدخلت إلى المملكة منذ زمن بعيد، لا يمكن تحديده، وهي تمارس في المملكة منذ مائة عام تقريباً، ومن الملاحظ إنتشار لعبة البلوت بين مختلف طبقات الشعب السعودي على مستوى الأفراد والجماعات - البشك - في الدوريات، حتى فيما بين أفراد الأسرة الواحدة، ما بين الأب والأولاد، وقد يشارك معهم بعض البنات ممن تعلمن وأجدن اللعبة، فيأخذ كل نصيبه من الترويح والترفيه، ومن ثم الانتظار حتى يحين دوره.

رابعاً: أسباب انحسار لعبة البلوت في المجتمع السعودي:

هي سنة الحياة، فكما انتشرت وأخذت لعبة البلوت مكانتها بين مختلف طبقات المجتمع، عندما كان وقت الفراغ أطول، ووسائل شغله أقل إلا أن ذلك لم يدم طويلاً، خاصة بعد تعدد وسائل الترويح والترفيه، ومن الوسائل التي أثرت بالتدريج على انتشار لعبة البلوت ما يلي:

١ - ظهور السينما التي شاع استخدامها، ما بين الأسر، حيث تقوم الأسرة باستئجار الفيلم وماكينة السينما لمدة ليلة أو أكثر، حسب المناسبة، فيقضي المجتمع، وقتهم بمشاهدة ذلك الفيلم، وقضاء سهرة جماعية حول تلك الأفلام المستأجرة.

٢ - ظهور التلفاز: حيث شغلت قنوات التلفزيون السعودي جمعاً من جماهير المنزل والشارع لفترة طويلة وحجزت الكثير منهم لمتابعة سهرة أو برنامج معين.

٣ - انتشار الأندية الرياضية والريفية في مختلف مدن المملكة حيث جذبت العديد من الشباب وشغلتهم ببرامج رياضية وترويحية من نوع آخر

يختلف عن لعبة البلوت، ولو أنه لازالت بعض البشك تمارس نشاطها في لعبة البلوت.

٤- بدأ تطور وازدهار التعليم العام والجامعي والتقني بمختلف مستوياته، مما ساهم في شغل وقت الفراغ لدى شريحة كبيرة من المجتمع.

٥- انتشار الألعاب الإلكترونية في المحلات الخاصة والعامة بما في ذلك الشوارع الرئيسية، مما حدا بالمسؤولين إصدار قرار إيقاف استخدام هذه الألعاب في المحلات العامة، وحصر استخدامها على الأندية.

٦- ظهور وانتشار وتطور الكمبيوتر الذي ساعد على توفير عدد كبير من الألعاب الإلكترونية والألعاب الترفيهية وألعاب التحدي بما في ذلك ألعاب التعليم والمسابقات الرياضية التي شاع استخدامها بين الشباب، فانصرف عن لعبة البلوت وغيرها من ألعاب الورق والدومينو وطاولة الزهر .. الخ.

٧- اعتبار لعبة البلوت لعبة مخصصة للكبار بصفة خاصة دون الصغار، وقلماً يلاحظ بل ينذر أن نرى في المجتمع شللاً للبلوت من صغار السن، ونقصد ما دون السادسة عشر .

٨- انحسار لعب البلوت على عدد من أفراد الشلة الذين يمضون معظم الوقت في اللعب بطريقة الدوري، فالمغلوب الذي يزاح من موقعه ليحل مكان الفريق المنتظر، والذي قد يطول انتظاره ما بين النصف ساعة وأكثر في أغلب الأحيان.

٩- غلو بعض أفراد - شلل - البلوت في التأخر من أجل اللعب لساعات

متأخرة من الليل، حيث يخرج اللاعبون من منازلهم بعد صلاة العشاء مباشرة، ويتجمعون للعب البلوت، ويستمر إجتماعهم ولعبهم حتى ساعات متأخرة من الليل، قد تصل إلى الثانية أو الثالثة بعد منتصف الليل، تاركين خلفهم أفراد أسرهم لربة البيت أو من ينوب عنها في متابعة شئون وأعمال المنزل، وهذا التأخر أو الغلو في طريقة ممارسة لعبة البلوت لا يكون في مناسبات خاصة، إنما على مدار الأسبوع.

١٠- عدم سماح الكبار لصغار السن بالجلوس معهم ومشاهدتهم خلال لعب البلوت، مما كان له أثر في عدم اكتراث الصغار بتعلم هذه اللعبة من سن مبكرة.

١١- اعتبار كثير من الناس من مختلف المستويات ممن لا يلعبون أو يشجعون مثل هذه اللعبة، بأنها مضيعة للوقت، ومفسدة للاجتماع.

ملاحظة :

قد لا يكون هذه الأسباب، أو بعضها السبب الرئيسي أو المباشر لابتعاد الكثيرين عن ممارسة لعبة البلوت، إلا أنه لا يمكن إنكار ما لهذه الألعاب والأنشطة من تأثير في الحد من الإقبال على لعبة البلوت.

الاستبيان

في هذه الطبعة أعددنا استبياناً يواكب التطور الحديث ومستجداته بعد أن أخذت التكنولوجيا تعم المجتمعات وتأخذ مكانها في كل بيت ومقهى للانترنت مما جذب إنتباه الشباب وشدهم إلى الجلوس أمام شاشات الكمبيوتر.

يعتبر هذا الاستبيان مكملًا لما سبق قبله، وقد اعتمد فريق العمل على أكثر من ألف شريحة من مختلف طبقات المجتمع، موزعين على مدن المملكة، ثم قام الفريق باختيار (٣٠٠) استمارة إختياراً عشوائياً حيث أجرت عليها الدراسة والتحليل والبرمجة، سنعرض منها نموذجين الأول موجه للرجال، والثاني موجه للسيدات، وسنختار بضعة وخمسين إسمًا ممن وجهت إليهم استمارات الإستبيان.

يسبق هذا كله .. نماذج من صور الخطابات والاستبيان الذي سبق نشره في الطبعتين الأولى والثانية وذلك على سبيل المقارنة في التوجه والمضمون، وأيضاً للتواصل وربط الأفكار، ومعرفة مدى التغير والتحول الذي طرأ ..

نموذج للاستبيان في الطبعة السابقة :

بسم الله الرحمن الرحيم

استفتاء عام بين البلوت

- ١ - هل تلعب البلوت ؟ نعم - لا
- ٢ - اذا كنت لتلعب البلوت فما رأيك فيه وفي الذين يلعبون ؟
- ٣ - هل تلعب البلوت كل مساء او في نهاية الاسبوع او في المناسبات ؟
- ٤ - هل تلعب البلوت في بيت حديق بحيرة دائمة ام يتداوب اللاعبون الدوري ؟
- ٥ - كم عدد اللاعبين الذين يتجمعون في كل مرة ؟
- ٦ - هل تجد في لعب البلوت متعة او تملية ؟
- ٧ - هل تسمح لأبنك ان يلعب معك البلوت ؟
- ٨ - هل تؤيد لعب السيدات للبلوت ؟
- ٩ - هل يحمل خلف او مشادة بين اللاعبين أثناء لعب البلوت ؟
- ١٠ - هل ترى من الضروري شرب الشاي أثناء لعب البلوت ؟
- ١١ - هل ترى من الضروري تدخين شيشة الجيراك مع البلوت ؟
- ١٢ - هل تفضل لعب البلوت على الجلوس في بيتك وبين اهلك ؟
- ١٣ - هل توافق زوجتك على خروجك كـ ليليلة للعب البلوت ؟
- ١٤ - هل سب لك البلوت أية مشاكل أخرى ؟
- ١٥ - اذا كانت الشبكة تلعب كونكان او اى لعبة اخرى هل تشاركهم ام تطالب بلعب البلوت ؟
- ١٦ - هل تلعب لعبات اخرى غير البلوت ؟
- ١٧ - هل تم ان يكتب اسمك في هذا الاستفتاء ؟

بحر المحادثات

هل تلعب البلوت ؟

(+) نعم

() لا

ما رأيك في لعب البلوت ؟

(+)

- مضجرة للوقت

()

- مضيعة وممتنع

(+)

- تربية للذهن

()

- وسيلة لتقوية المدالة والتمارد

..... ؟
- اخرى ، الذكرا :
- القوام بالذكرا (الذكرا)
..... ؟
- اخرى ، الذكرا :
- القوام بالذكرا (الذكرا)

اذا كنت من هواة لعب البلوت ، فتلعبه :-

()

- كل مساء

(+)

- في نهاية الاسبوع

(+)

- في المناسبات فقط

يتم لعب البلوت فسي :-

()

- منزلي باستمرار

()

- منزل صديقي باستمرار

(+)

- بالتناوب

..... ؟
- امكنا اخرى ، الذكرا :
..... ؟
..... ؟

متدما يتم لعب البلوت يكون عدد اللاعبين المجتمعين كل مرة هو :-

(+)

- 4 اشخاص

(+)

- 8 اشخاص

(+)

- اكثر من ذلك

(+)

- يعتمد على الشروف

عند الاجتماعات للعب البلوت ، هل يعمل غلاف ومشادة بين اللاعبين اثناء اللعب ؟

(+)

- نعم ، احيانا

()

- احيانا

()

- لا يحدث

هل من الضروري اثناء لعب البلوت ؟

()

- شرب الشاي

(+)

- شرب الشيشة

(+)

- الشاي والشيشة

هل تلعب لعبات اخرى ، مثل :-

(+)

- الكونكان

()

- الطاولة

..... ؟
- اخرى ، الذكرا :
..... ؟
..... ؟

- (٩) اذا كانت الشبكة تلعب كونكان او لعبة اخرى ، هل :-
 - تشاركهم هذه اللعبة (✓)
 - تطالب بلعب البلوت ()
 - تقف موقف المتفرج ()
 - تترك الشبكة ()
- (١٠) هل تغفل لعب البلوت على الجلوس فى بيت وبين اهلك ؟
 - نعم ()
 - لا (✓)
- اذا كنت متزوجا :
 (١١) هل توافق زوجتك على الخروج للعب البلوت ؟
 - نعم ()
 - احيانا ()
 - لا (✓)
- (١٢) اذا كانت اجابتك السابقة بلا فهل تخرج على اية حال :
 - نعم ()
 - احيانا (✓)
 - لا ()
- (١٣) هل سبب لك البلوت اية مشاكل اسريسة ؟
 - نعم ()
 - احيانا ()
 - لا (✓)
- (١٤) هل تسمح لابنك ان يلعب معك البلوت ؟
 - نعم ()
 - احيانا (✓)
 - لا ()
- (١٥) هل تؤيد لعب السيدات للبلوت ؟
 - نعم ()
 - لا (✓)
- (١٦) هل ترغب فى برنامج لعب البلوت على الكمبيوتر ؟
 - نعم ()
 - لا (✓)

.. شكرا على تعاونكم

نتيجة الاستبيان :

أولاً : الشكر الجزيل إلى كل من تفضل مشكوراً وساهم في ذلك الاستبيان عملاً وفكراً ، ولمن لم يسهم باجابته تحريراً واكتفى بالتعبير عن رأيه في جلسات أو ندوات أو اتصال شخصي .

ثانياً : لا بد من الإشارة إلى انه وعندما تم اختيار الأسماء والشخصيات والتي زادت عن ثلاثمائة اسم من وجوه المجتمع وإلى أكثر من الفين من طلبة وطالبات الجامعة وعدد كبير من «رجل الشارع» ... كان التجاوب كبيراً والاستجابة أكبر مما يدل على أن البلوت يعتبر ظاهرة فريدة لها تأثيرها القوي في مجتمعنا وأنها قد تخطت الحدود وكسرت الفوارق الطبقيّة، وتغلّغت في النفوس، وسيطرت على العقول، وسادت على جميع الألعاب الفكرية واليدوية الأخرى، وساهمت في خلق جو مليء بالمرح، مشحون بالتنافس الشريف .. والترفيه البريء الذي ساعد على مليء أوقات الفراغ. وكان عاملاً مهماً في استقطاب نخبة من المجتمع وتجميعهم لقضاء وقت طيب وصرفهم عن أجواء أخرى غير مؤمنة العواقب .

تحليل الاستبيان :

ولما كان الاستبيان قد توجه إلى فئات محدودة في شرائح مختارة .. فقد جاءت النسبة المحدودة لكل شريحة من النسبة النهائية ١٠٠ كالتالي :

٥٥ ٪ من رجال الفكر مع البلوت بنسب متفاوتة .. إذ أنه يساعد على الراحة النفسية للإنسان مما قد يساهم في إعطاء الفكر دفعة قوية للإنتاج .

٧٣ ٪ من أرباب القلم والكتاب يؤيدون لعب البلوت في أوقات الفراغ والمناسبات الخاصة تسلية وترجية للوقت وترويحاً عن النفس .

٥٣,٥ ٪ من رجال المال والأعمال لا يمانعون في لعب البلوت طالما أنه لا يشغلهم عن متابعة أعمالهم .

٤٨ ٪ من رؤساء وأعضاء الأندية الأدبية تحفظت على البلوت ورأوا فيه انصراف الشباب والمثقفين عن إرتياد الأندية الأدبية والثقافية والمساهمة في نشاطاتها المختلفة .

٨٧ ٪ من رؤساء وأعضاء الأندية الرياضية واللاعبين يشجعون لعب البلوت في الامسيات التي تخلو

من النشاطات الرياضية وفي المعسكرات .

٧٦,٥ ٪ من طلاب الثانوية والجامعات ميلون إلى لعب
البلوت في غير أوقات الامتحانات والفترات التي
تسبقها .

٢٢ ٪ من طالبات الجامعات يشجعن لعب البلوت
ويجذن فيه متعة فكرية .

٢٤,٥ ٪ من سيدات المجتمع يساهمن في لعب البلوت
ويرغبن في انتشار اللعبة بينهن .

٦٧ ٪ من الزوجات يتخذن موقفا معاديا من البلوت
باعتبار أنه يصرف الأزواج عن بيوتهم وقضاء
الوقت مع عوائلهم وأولادهم .

٥٣ ٪ من غير السعوديين والأجانب يرغبون في تعلم
البلوت .

أما بقية النسبة المئوية لكل مجموعة فقد اتجهت إلى
إتجاهين : الغالبية منهم ذهبت إلى إتجاه .. وأوضحت رأيها
ماعد اقلة قليلة لا يتجاوز ١٠ ٪ لم يكن لهم رأي في البلوت
وإنعكاساته وهي تمثل الإتجاه الثالث بالطبع .

إذن ..

الاتجاه الأول : يمثل ٦٠٪ طالبت بإيجاد البديل عن البلوت،
ومن بين الاقتراحات الواردة :

(أ) إنشاد نوااد ترفيهية على مستوى عال .

(ب) إقامة مكاتب عامة مجهزة تجهيزاً فنيا
وعلميا .

(ج) الاتجاه نحو لعبة البريدج - خاصة -
والتنوع في الألعاب الأخرى - عامة -
ونشرها في الأوساط الاجتماعية .

الاتجاه الثاني : يمثل ٣٠٪ أبدت تحفظا على البلوت .

الاتجاه الثالث : يمثل ١٠٪ لا رأي لهم في البلوت .

نتيجة الاستبيان :

جاءت نتيجة الاستبيان الموجه إلى مختلف طبقات الشعب .. طالبا وطالبة ، وموظفا ، وعاملا كالتالي :

١	٨٥٪ يلعبون البلوت ١٥٪ لا يلعبون
٢	٤٠٪ البلوت تسلية ومتعة ٣٠٪ رياضة ذهنية ٢٠٪ وسيلة لتقوية الصداقة والتعارف ١٠٪ مضيعة للوقت
٣	٦٠٪ يلعبون البلوت في المناسبات ٣٥٪ يلعبون البلوت في نهاية الأسبوع ٥٪ يلعبون البلوت كل مساء
٤	٦٠٪ في منزل واحد باستمرار ٣٠٪ بالتناوب ١٠٪ أماكن أخرى - البحر + الرحلات + البر
٥	٧٠٪ اجتماعات البلوت تزيد عن ٤ لاعبين ٣٠٪ اجتماعات البلوت ٤ أشخاص فقط

٦	<p>لا يحدث خلاف أثناء اللعب ٧٠٪</p> <p>يحدث خلاف أثناء اللعب ٣٠٪</p>
---	--

٧	<p>ضروري شرب الشاي والشيشة ٧٠٪</p> <p>ضروري شرب الشاي ٣٠٪</p>
---	---

٨	<p>نعم - كونكان - طاولة - كيرم - جوكر ٦٥٪</p> <p>لا ألعب غير البلوت ٢٥٪</p> <p>لا ألعب اطلاقا ١٠٪</p>
---	---

٩	<p>مشاركة لعب البلوت ٨٠٪</p> <p>موقف المتفرج ١٥٪</p> <p>ألعاب أخرى ٥٪</p>
---	---

١٠	<p>الجلوس مع الأهل والأصدقاء ٦٠٪</p> <p>لعب البلوت ٤٠٪</p>
----	--

١١	<p>لا توافق الزوجة على الخروج ٦٥٪</p> <p>موافقة ٢٥٪</p> <p>حسب الظروف ١٠٪</p>
----	---

لا	٪٧٠	١٢
نعم	٪٢٥	
أحيانا	٪٥	

لا مشاكل أسرية بسبب البلوت	٪٤٥	١٣
هناك مشاكل أسرية بسبب البلوت	٪٤٠	
يتوقف على مزاج الزوجة	٪١٥	

لا يسمحون بلعب البلوت مع الأبناء	٪٦٠	١٤
يسمحون بلعب البلوت مع الأبناء	٪٣٠	
ليس عندهم أبناء في سن يسمح لهم باللعب	٪١٠	

يؤيدون لعب السيدات للبلوت	٪٧٥	١٥
لا يؤيدون لعب السيدات للبلوت	٪٢٥	

لا يرغبون لعب البلوت مع الكومبيوتر	٪٩٠	١٦
لم يجربوا	٪١٠	

● إستان الطبعة الجديدة

- نماذج للأسئلة والأجوبة
- النتيجة والتحليل

الاسم : محمد مجيد عبد الله آل جمال
العمر : ٦١
المؤهل : دبلوم
المهنة : رجل أعمال

هذا الاستبيان لجميع من هواة البلوت :

١ - هل تلعب البلوت ؟

(✓) نعم
() لا

٢ - ما رأيك في البلوت ؟

(✓) رياضة فكرية
() مسلي وممتع
() وسيلة للتعارف وتقوية للصدقة
() مضبغة للوقت

٣ - ما رأيك في تطوير البلوت وإضافة التبتو إلى الصن والحكم ؟

(✓) جيدة
() معقدة
() غير مقبولة

٤ - هل ترى في الفضائيات والقنوات المتعددة مزاحمة للبلوت ؟

() نعم
(✓) لا

٥ - هل قضى الكمبيوتر والإنترنت على طريق البلوت ؟

() نعم
(✓) لا

٦ - إذا كنت من هواة البلوت فهل تلعبه ؟

(✓) كل مساء
() في نهاية الأسبوع
() في المناسبات

٧ - هل يحصل خلاف ومشادة بين اللاعبين أثناء لعب البلوت ؟

- (☒) أحياناً
(☐) دائماً
(☐) لا يحدث

٨ - إذا كانت الشبكة تلعب ألعاباً أخرى ، فهل :
(☒) تشاركهم تلك الألعاب ومناصرة الطاولة (الزهر)

- (☐) تطالب بلعب البلوت
(☐) تقف موقف المتفرج
(☐) تترك الشبكة وتذهب إلى مجلس آخر

٩ - هل يشغلك البلوت عن القراءة المفيدة ؟

- (☐) نعم
(☒) لا

١٠ - هل تفضل البلوت على الجلوس في بيتك ومشاركة أفراد العائلة أي نشاط ؟

- (☒) نعم
(☒) لا نعم ولا

١١ - إذا جلست في بيتك فهل تشغل نفسك بالكمبيوتر أو مشاهدة الفضائيات ؟

- (☒) نعم
(☐) لا

١٢ - هل توافق زوجتك بخروجك للعب البلوت ليلاً ؟

- (☐) نعم
(☒) على مضض
(☐) لا

١٣ - إذا كانت إيجابتك السابقة بلا ، فهل تحصل مشادة كلامية ثم تخرج بعدها ؟

- (☐) نعم
(☒) لا لا تحصل مشادة

١٤ - هل سبب لك البلوت أية مشاكل أسرية ؟

() نعم
(ل) لا

١٥ - هل البلوت منتشر في مجالس السيدات ؟

() نعم
(ل) لا
(ل) لا أعلم

١٦ - هل للبلوت مجال في محيط الطالبات ؟

() نعم
(ل) لا
بشكل ضئيل

١٧ - هل تفضل الفتيات البلوت على الخروج إلى الأسواق أو الجلوس على كورنيش البحر ؟

() نعم
(ل) لا

١٧ - هل هناك مجالس تحدي بين لاعبات البلوت ؟

() نعم
(ل) لا
أحياناً

هذا الاستبيان لجميع من هواة البلوت :

الاسم : فهد محمد مزار

العمر : ٢٨ سنة

المهنة : تأنيك

المهنة : ربة منزل

١ - هل تلعب البلوت ؟

(☒) نعم
(☐) لا

٢ - ما رأيك في البلوت ؟

(☐) رياضة فكرية
(☒) مسلي وممتع
(☐) وسيلة للتعارف وتقوية للصدقة
(☐) مضحية للوقت

٣ - ما رأيك في تطوير البلوت وإضافة التبتو إلى الصن والحكم ؟

(☐) جيدة
(☐) معقدة
(☒) غير مقبولة

٤ - هل ترقن في الفضائيات والقنوات المتعددة مزاحمة للبلوت ؟

(☐) نعم
(☒) لا

٥ - هل قضى الكمبيوتر والإنترنت على طريق البلوت ؟

(☐) نعم
(☒) لا

٦ - إذا كنت من هواة البلوت فهل تلعبه ؟

(☐) كل مساء
(☐) في نهاية الأسبوع
(☒) في المناسبات

٧ - هل يحصل خلاف ومشادة بين اللاعبين أثناء لعب البلوت ؟

() أحيانا

(/) دائما

() لا يحدث

٨ - إذا كانت الشبكة تلعب ألعابا أخرى ، فهل :

() تشاركهم تلك الألعاب

() تطالبين بلعب البلوت

(/) تقفين موقف المتفرج

() تتركين الشبكة وتذهبين إلى مجلس آخر

٩ - هل يشغلك البلوت عن القراءة المفيدة ؟

() نعم

(/) لا

١٠ - هل تفضلين البلوت على الجلوس في بيتك ومشاركة أفراد العائلة أي نشاط ؟

(/) نعم

(/) لا

١١ - إذا جلست في بيتك فهل تشغلين نفسك بالكمبيوتر أو مشاهدة الفضائيات ؟

() نعم

(/) لا

١٢ - هل توافق زوجك بخروجك للعب البلوت ليليا ؟

() نعم

(/) على مضض

() لا

١٣ - إذا كانت إجابتك السابقة بلا ، فهل تحصل مشادة كلامية ثم تخزن بعدها ؟

() نعم

(/) لا

١٤ - هل سبب لك البلوت أية مشاكل أسرية ؟

نعم ()
لا (✓)

١٥ - هل البلوت منتشر في مجالس السيدات ؟

نعم (✓)
لا ()
لا أعلم ()

١٦ - هل للبلوت مجال في محيط الطالبات ؟

نعم (✓)
لا ()

١٧ - هل تفضل الفتيات البلوت على الخروج إلى الأسواق أو الجلوس على كورنيش البحر ؟

نعم (✓)
لا ()

١٧ - هل هناك مجالس تحدي بين لاعبات البلوت ؟

نعم (✓)
لا ()

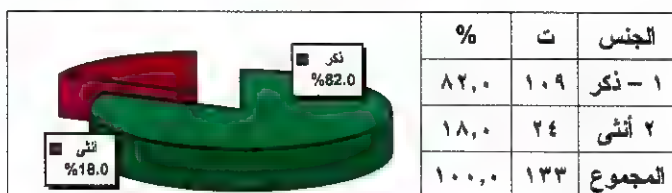
بيان ببعض أسماء من وجهت إليهم أسئلة الاستبيان :

الاسم	العمر	المؤهل	المهنة	مكان الإقامة
إبراهيم العلي الإبراهيم	٢٣	مستوى جامعي	طالب	خميس مشيط
أشرف السراج	٤١	ماجستير	محامي	جدة
أنور ماجد كردي	٢٢	جامعي	طالب	مكة المكرمة
إيمان حامد حمد الله		جامعية	سيدة منزل	جدة
إيمان عصر		ثانوية	طالبة	المدينة المنورة
د. إيهاب أبو ركة	٣٥	جامعي	مدير مركز تدريب	جدة
بدر سفر العتيبي	٢٣	جامعي	طالب	مكة المكرمة
جابر الدوسري	٣٠	ثانوية	سائق تاكسي	الهفوف
جمعان العتيبي	٤١	إبتدائية	تاجر خردوات	تبوك
جمعة حمدان البري	٢٣	دورات تجارية	تاجر	الرياض
جميل الينعاوي	٢٦	كفاءة	صياد سمك	ينبع
جهير العبد الله		ثانوية	ربة بيت	الرياض
حامد شاكر فضل الله	٦٢	متوسط	تاجر	جدة
حزمية الشهري	٢٦	صناعية	صانع	ينبع
حصه الحمد		معهد تمريض	ممرضة	عنيزة
حصه منيف		دكتوراه	متقاعدة	الرياض
حمزة النعمان	٢٩	بكالوريوس علوم	بكالوريوس علوم	المدينة المنورة
حميدان العنزي	٢٨	جامعي	موظف	الخبر
د. رعد حبيب	٥٠	دكتوراه	عضو هيئة تدريس	جدة
رنا إسماعيل		جامعية	ربة بيت	جدة
ريم عبدالعزيز الجريوع		دبلوم تمريض	موظفة في مستشفى	الرياض

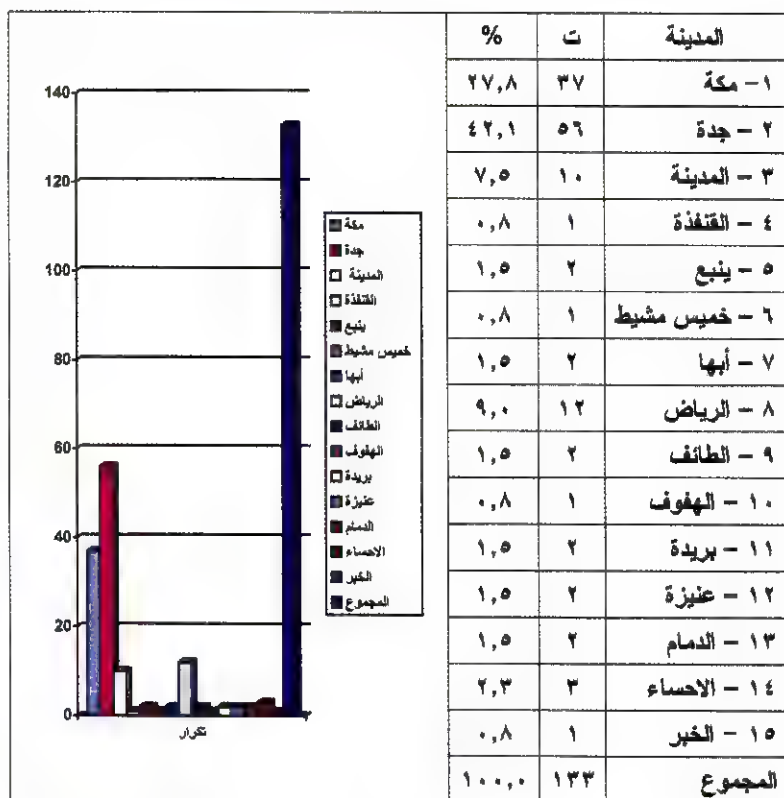
الاسم	العمر	المؤهل	المهنة	مكان الإقامة
سعد الدوسري	٣٦	ثانوية عامة	متسبب	نجران
سعد سعيد الطايفي	٣١	إبتدائية	صانع	الطائف
سعيد أحمد بادحدح	٢٥	جامعي	طالب	الدمام
سلمان الدوسري	٣٣	ثانوية عامة	عامل	شقرا
طلق الريماوي	٣٧	كفاءة	صاحب مزرعة	حائل
عبد الرحمن البندقجي	٣٥	كفاءة	موظف	جدة
عبد الرؤوف كيال	٥٦	دبلوم إدارة	موظف	جدة
عبدالعزیز بن عبدالرحمن	٢٧	بكالوريوس شريعة	مرشد	بريدة
عبد الكريم شعبان	٣٣	دراسات متنوعة	تاجر	ينبع
عبد المجيد بكر	٢٥	شهادة طيران	طيار	جدة
عدلي أحمد بوشة	٥٥	قوى الأمن الداخلي	لواء متقاعد	جدة
د. عدنان جمجوم	٥٩	دكتوراه	طبيب	جدة
عصام حسن رواس	٤٠	جامعي	مخرج تلفزيون	جدة
علي البيشي	٢٦	إبتدائية	بائع خضروات	بيشة
علي بن علي	٣٣	ثانوي	تاجر	القنفذة
عمر عدنان جلون	٣٠	بكالوريوس	معيد	المدينة المنورة
فالح السهري	٣٢	مركز تدريب	مشرف عمال	ابقيق
فتحية أبو النجا		أعمال	طالبة	الرياض
فيصل النعمان	٢٧	جامعي	مدرس	المدينة المنورة
ماجد عبد الله	٣٧	جامعي	موظف فندق	المدينة المنورة
ماجد محمود زبير	٢٥	جامعي	محاسب	جدة
محمد أبو لبن	٤٥	ماجستير	مدير أنظمة طيران	جدة

الاسم	العمر	المؤهل	المهنة	مكان الإقامة
محمد الإبراهيم	٢٩	كفاءة	سائق تاكسي	الليث
محمد بن عبد العزيز	٣١	ثانوية عامة	صاحب مزرعة	الطائف
محمد فوزي جوهرجي	٢٢	جامعي	طالب	مكة المكرمة
محمود الصواف	٦٨	كفاءة	موظف متقاعد	جدة
مصلح الزهراني	٢٢	مستوى جامعي	طالب	الدمام
منيرة السدحان		ثانوية	ربة بيت	الرياض
موضي الحمد		ثانوية	ربة بيت	عنيزة
نبيل شيبه	٣٧	دبلوم تجاري	محاسب	جدة
نوف السديري		دبلوم لغات	ربة بيت	جدة
هلا قراز		جامعية	ربة بيت	الرياض
هيفاء العلي		جامعية	معلمة	المدينة المنورة
وائل يغمور	٣٣	جامعي	طبيب أسنان	مكة المكرمة
وضحة السعيد		كلية التربية	معلمة	بريدة

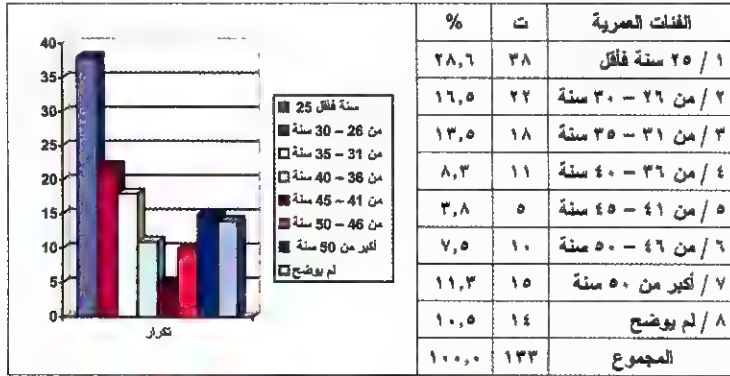
جدول رقم (١) الموضح لخصائص عينة الدراسة حسب الجنس :



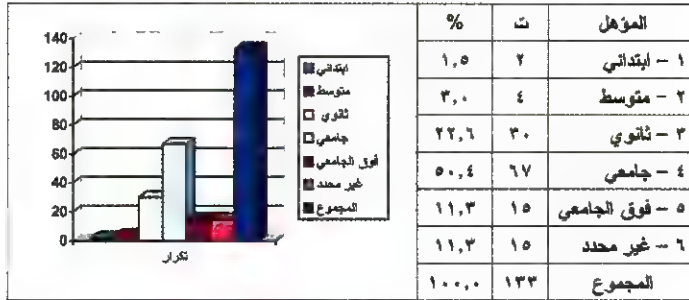
جدول رقم (٢) الموضح لخصائص عينة الدراسة حسب المدينة :



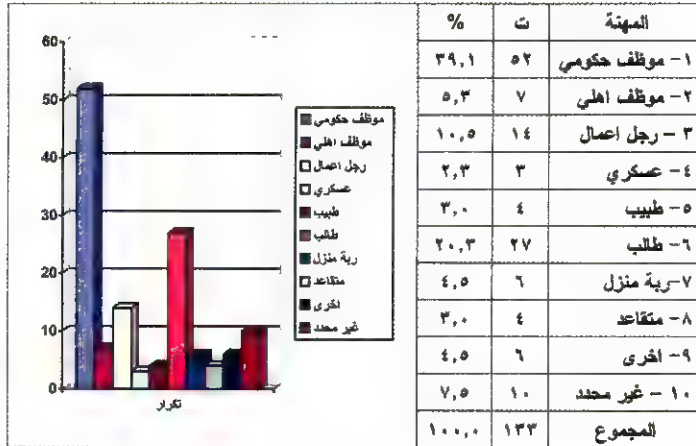
جدول رقم (٣) الموضح لخصائص عينة الدراسة حسب الفئات العمرية :



جدول رقم (٤) الموضح لخصائص عينة الدراسة حسب المؤهل الدراسي :



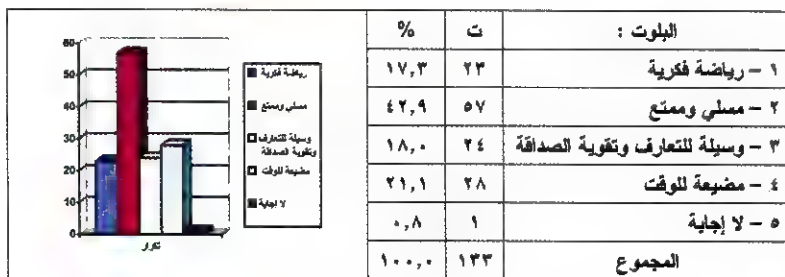
جدول رقم (٥) الموضح لخصائص عينة الدراسة حسب المهنة :



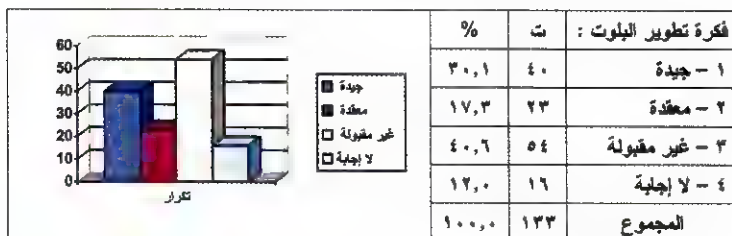
جدول رقم (٦) الموضح لإفحاده عينة الدراسة لمدى ممارسة لعب البلوت :



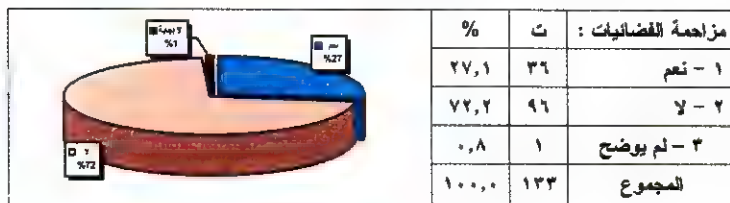
جدول رقم (٧) الموضح لرأى عينة الدراسة في لعبة البلوت :



جدول رقم (٨) الموضح لرأى عينة الدراسة في تطوير البلوت :

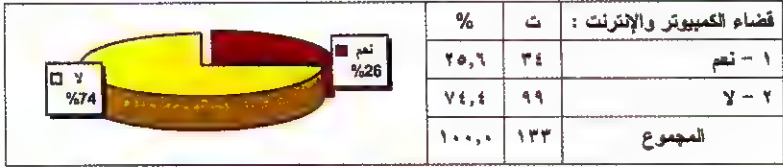


جدول رقم (٩) الموضح لرأى عينة الدراسة في مزاحمة الفضائيات للبلوت :

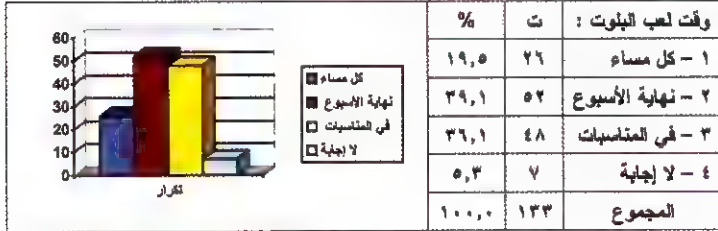


جدول رقم (١٠) الموضوع لرأي عينة الدراسة لقضاء الكمبيوتر والانترنت

على طريق البلوت :

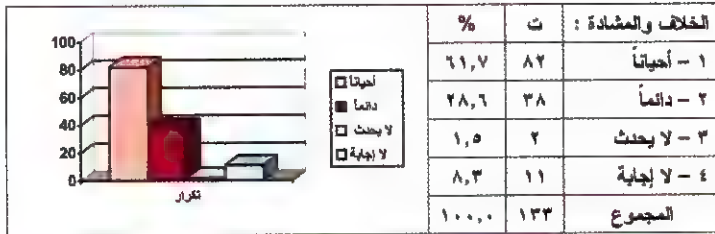


جدول رقم (١١) الموضوع لرأي عينة الدراسة في وقت لعب البلوت :

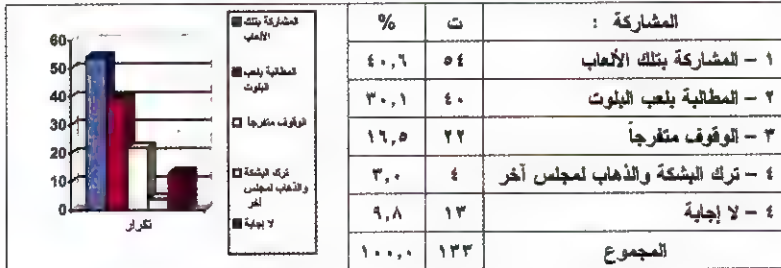


جدول رقم (١٢) الموضوع لرأي عينة الدراسة في حصول خلاف ومشادة

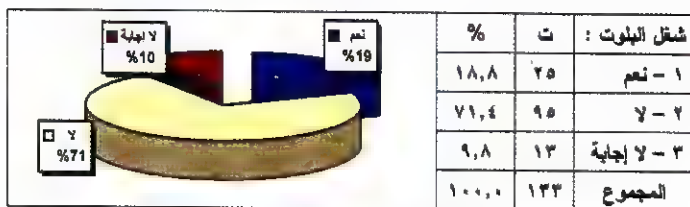
أثناء لعب البلوت :



جدول رقم (١٣) الموضوع لرأي عينة الدراسة في مشاركة الشبكة لعب الألعاب أخرى :

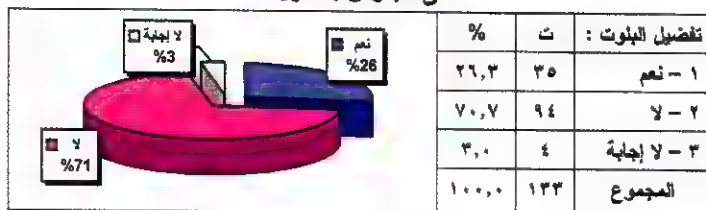


جدول رقم (١٤) الموضح لرأي عينة الدراسة في مدى شغل البلوت عن القراءة المفيدة :



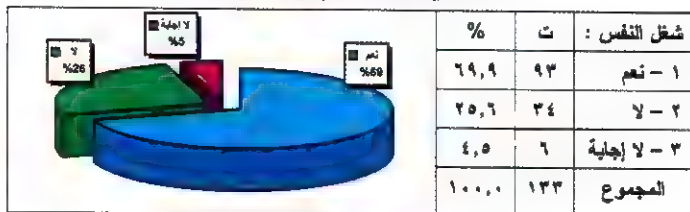
جدول رقم (١٥) الموضح لرأي عينة الدراسة في مدى تفضيل البلوت

على الجلوس بالمنزل :

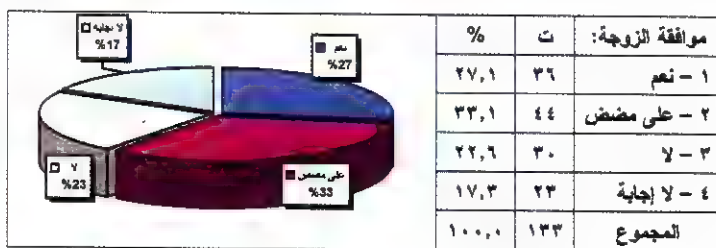


جدول رقم (١٦) الموضح لرأي عينة الدراسة في مدى شغل النفس بالكمبيوتر أو

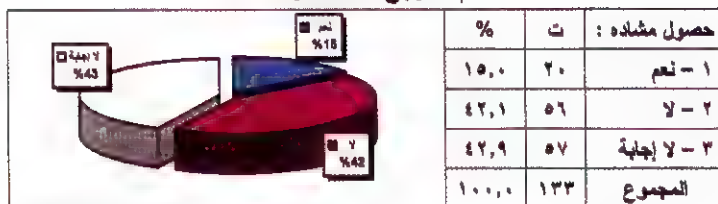
الفضائيات عند الجلوس بالمنزل :



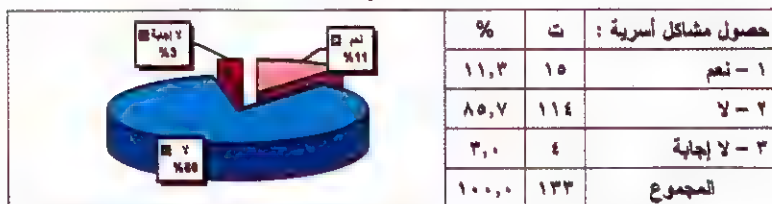
جدول رقم (١٧) الموضح لرأي عينة الدراسة في موافقة الزوجة بالخروج للعب البلوت :



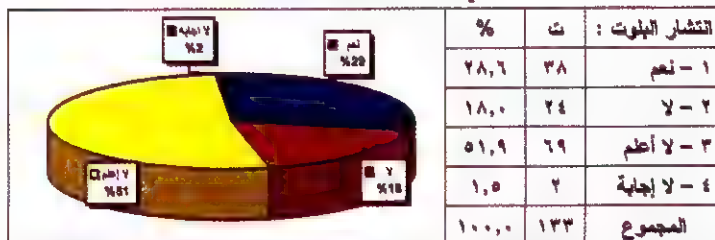
جدول رقم (١٨) الموضح لرأي عينة الدراسة في مدى حصول مشادة كلامية مع الزوجة
ثم الخروج للعب البلوت :



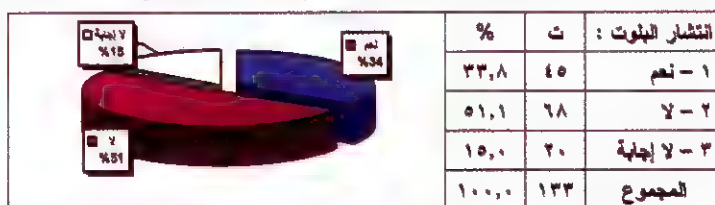
جدول رقم (١٩) الموضح لرأي عينة الدراسة في مدى حصول مشاكل أسرية
بسبب البلوت :



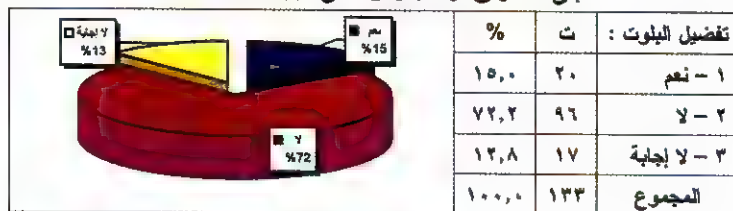
جدول رقم (٢٠) الموضح لرأي عينة الدراسة في انتشار البلوت
في محيط مجالس السيدات :



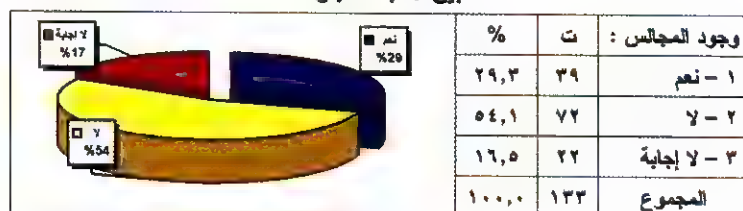
جدول رقم (٢١) الموضح لرأي عينة الدراسة في انتشار البلوت في محيط الطالبات :



جدول رقم (٢٢) الموضح لرأي عينة الدراسة في تفضيل الفتيات البلوت على الخروج إلى الأسواق أو الجلوس على كورنيش البحر :



جدول رقم (٢٣) الموضح لرأي عينة الدراسة في وجود مجالس تحدى بين لاعبات البلوت:



استطلاع الرأي

وكما سبق في الطبعتين الأولى والثانية .. ومن منطلق أن بحث ظاهرة البلوت لا يهم الفرد بقدر ما يهم الجماعة والمجتمع، فقد كان لزاماً من مشاركة ذوي الرأي وأصحاب الفكر وأرباب القلم في أمر تلك الظاهرة وانتشارها وتعليلها ومدى تأثيرها على الفكر والانشغال بها عن القراءة والتحصيل .. فكان أن توجهت إلى النخبة من المجتمع أسألهم الرأي، فمنهم من تجاوب خطياً، والبعض الآخر اكتفى بالتعليق، وفريق ساهم في الدراسة والتحليل .. وسنختار نماذج للأجوبة، كما ندرج بعض الإجابات التي سبق نشرها في الطبعتين السابقتين مسبوقة بخطابات استطلاع الرأي .

بسم الله الرحمن الرحيم

Fouad A. Angawi

P.O. Box 3723 JEDDAH

☎ 9675440

DATE / / 14

فؤاد الطرغوثي

جدة - ص.ب : ٧٧٧٢ - الرمز البريدي ٢١٤٦١

٦٦٧٥٤٦٠ ☎

التاريخ ١٠ / ٢ / ١٤٠٦ هـ
تجربة طيبة وبعد :-

لما كنت بعدد اصدار كتيب يحتوي على دراسة شاملة عن " البلوت كظاهرة اجتماعية تفللت
في مجتمعنا على مختلف طبقاته وشرائحه

ومن منطلق ان لهذه الظاهرة الطريدة وجهين متناقضين :-

الأول : ان البلوت ومجتمعها ساهما في التأثير المباشر على الفكر مما نتج عنه انحصار
الاعطاء والبعد عن الثقافة بأنواعها ،

الثاني : ان " البلوت " رياضة ذهنية تركت بصماتها واضحة على كثير من شرائح المجتمع
من جهة ووسعت قاعدة اللقاء على معيد المداقة والمعية من جهة اخرى .

فأني أعتقد أن الذي يساعد على توضيح هاتين المورتين المختلفتين ... هو المصاحبة
برأيكم ضمن استطلاع يضم نخبة من رجال الفكر والثقافة والفن والأدب ، وكذا رجال المال والأعمال .

لذا ... فإنه يبرئني ان تصاحبوا معنا في اعطاء صورة واضحة لهذه الظاهرة .. وأمل ان نطرد
اجابتيكم على العنوان الموضح بعالية في اقرب وقت .

شاكرين من تعاونكم المثمر ودعمكم معنويين ...

المخلص

فؤاد الطرغوثي

فؤاد الطرغوثي

بسم الله الرحمن الرحيم

Fouad A. Angawi

P.O. Box 3783 JORDAN

IS: 511144

DATE: / / 14

فؤاد أحمد عيسى

جدة - ص.ب: ٢٧٧٣ - الرمز البريدي ٢١٤٦١

(٦٧٤١٦٠)

التاريخ ١٤٠٦ / ٢ / ١٢ هـ

المترجم

السيدة الفاضلة الأخت

بعد التحية والاحترام :

ولاشك ان من الظواهر الاجتماعية في بلدنا والتي استحوطت على اهتمامات المجتمع بمختلف طبقاته هي .. لعبة البلوت .

ولما كنت بصدد اصدار كتيب عن البلوت يوضح فيه اسباب انتشار هذه الظاهرة من الناحية الاجتماعية والتاريخية ... فقد قمت باجراء استبيان لآراء كثير من المفكرين والادباء وبعض رجال المال والاعمال حول البلوت وهل كان سببا في انحسار الفكر والثقافة ، او انه شبيه بالثقافات على عهد المحبة والاهوة .

واحب هذا ان تشاركين برأيك في البلوت من وجهة النظر التي تقول ان كثيرا من الزوجات وربات البيوت يتضايقن من البلوت لأنه يشغل الزوج كثيرا عن بيته ويحرفه عن الاجتماع بأسرته .. أو هل تؤيدين الرأي القائل بأن البلوت وسيلة صحيحة سليمة للترجية الوقت في رياضة فكرية وفي اجتماع يضم نخبة مستنارة من الاصفاء والمعبين وفي جو نقي لاغوية شائبة وتمت مظلمة الترميب الاخرى .

ان مساهمتك بالرأي سيليخ طورا على مشكلة كثيرا ما تسببت في مواقف متعددة المظاهر ...

أشكر لك حسن تجاريتك .. وفي انتظار مايرددا منك لك أطيب التمنيات .

المخلص
فؤاد عيسى

فؤاد عيسى

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

ABDUL AZIZ AHMED AL-RIFAI

عبد العزيز أحمد الرفاعي

الرياض في ١٤/٦ - ١٤٠٦ هـ
١٩ / ١

أخي الكريم الأستاذ فوزي عطاوي

سلام الله عليكم ورحمة وبركاته :
ظاهرة أثارت رغبة الملوك حيرة بالذات حقا ، ولا شك عند
أولئك الأذات سلبيات على استوى السقاف ، وخاصة في وسائل
التبليغ ، عندما تستغرقه هذه الوقت ساعات لا تقف بغيره في
سبل الانحلال ، العلم والتفكير ، لا تملك سردود حيلة على المجتمع .
وما يتطوع على لعبة الملوك يتطوع أيضا على أية لعبة أخرى
تستلزم هذه ذاتها والزمارة . واني لأعجله فخره والله دراسة
هذا الموضوع بناتج تغيب المجتمع وتفتت أحياءه على كثرته المتنامية
التي يفتقر لها الآلة الوظيفية .

يودى لو أنفقت في القول ، ولكنه وفق ضيقه متلني بالعمل
وغيبت من أنا أجهت الإجابة الى فتنة جديدة رافعة في المال
رسعة في الوقتة - غيبت له تنماد ما لا يري ، والله لا أجمعوه لمعلمكم
مع حرص على تحقيق لما لكم لدي من كفاية وفقد .

مع خالصي ومحبة
أحمد الرفاعي

١٤٦٧/٦/١٧ هـ

الإستاذ الفاضل الراحل فؤاد عبد الحميد منقاري

بعد التحية والتقدير

استلمت رسالتكم المؤرخة ١٤٦٧/٣/١٠ في ٦/١٠ ويظن أنها
وصلت متأخرة بحيث أنه الرد عليكم قد تم جدها ... والله يعلم أي
مكان نوافد أريد عليكم ... لست أظن على الإجابة لفتنونا مع وجهة نظري ...
فأنا أعتقد أنه قد حصل الزعم الذي يذكركم ويتعب ويسحق أنه يردع نفسه
وأنا مع الرأي الذي يقول بأنه الملوث وسيلة صحيحة سليمة لتخصيص الوقت
في رياضة ملكية ... وبموجب هذه الإضافة والإضافة في هو لقي / تشويه
سأشبهه وهي تلحق الترحيب الأخرى ... وأعاصم تماماً في أنه السبب وراء
اختيار الفكر والاعتناء إذا لا يجرده تعاضد سيدهم ثلاث ... فكل شيء
دائمة ... وعصرها أنه الحياة المنيعة بإتباع السريع تجعل الإنسان في حالة تدهور
وقلة وضغط على الأعصاب ... لأنه فالترديح وطلب العلم جداً ... والبصم

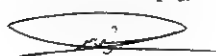
يرى في لعبة البلوت تنفذ الترتيبات المتعددة ... فلماذا لا يتم الهجوم نفسه

من هذا الترتيب الدعوى ١٤

لأنه في أوضاع هذه اللعبة ما أوضاع الإستعراض ... في الإستعراض
هو الذي أرفعه وليست البلوت ... والإستعراض ما أسمى ليكنه غير
طبيعي وغير زور ما أرفعه أنه مجلس في البيت في ملكته يستعرض في الترتيب
تسلي الزور والإرباب في مجلسه ... وهو أيضاً قد يستعرض ما أرفعه
أولم أقبض على سادات طلبة ... وقد مجلس سادات سادات أبلغ
مهازل اللوسيتور ... فحيث الفل الزور وهو داخل فيه وسيم أرفعه أرفعه
وأفهم ما أرفعه من تلمح الإرتفاع أنه اللوت وسلية للترتيب . والترتيب
مطلوب وهو صراحة عرفنا الحال ... وأفهمه مثال قول الرسول (ص)
ورفعوا هذه القلوب ساعة بعد ساعة .

أرفعه أنه تلمح هذه الساعة المتواضعة ذات فائدة ... وأنه لا تلمح قد وصلت
مأخرة جذبه مودعا ... مع تحيات وتحيات بالترتيب

خيرين حمزة سحابة



٦- قرأنا أسود يدفعون إلى ممارسة ظواهر سلبية مفرقة ، ولشبه
 كما أنه البهوت أقل ضرراً من غيره ، إلا أنه أحياناً يكونه
 وبالأثر على الانشائه واسترته إنه هو الساعد وراءه
 أي التزام أو تفكير
 أما إذا كان البهوت مجرد سهو بريء ولفترات محدودة بحيث
 لا يؤثر على عمل الانشائه وعلامته باسترته ومحبته وعمله
 وكما أنه كسليم ملتزم ، فإنه لا بأس به وفي حدوده بفضله
 يساعد على لقاء الصحب ، وإن كان هناك وسائل أخرى
 أكثر جدية وإيجابية يمكنه من أن يسهل اللقاء اللاهوت والمعارف
 والصحب في جو أكثر تقامر حضاري تأقده يعيد المجتمع ويعود
 عليه وعلى المروعة عامة بالخير .
 أجازنا الله وإياكم من شر البهوت ، وهدي الله استجاب وإيانا
 إلى مرضاته .

مع تياتي وتمنياتي

لك بالتوفيق .

د. مريم البهزادي

جدة في ٠١/٠٨/١٤٢٣هـ

٠٧/١٠/٢٠٠٢م

سلمه الله ورعاه

سعادة الأخ الكريم
تحية طيبة مباركة وبعد -

من الظواهر الاجتماعية التي تغلغلت في مجتمعتنا وأشغلت مختلف طبقاته وتعدد شرائحه ظاهرة البلوت.

ثم دخلت عالمنا - التكنولوجيا الحديثة بوسائلها المختلفة ومنها الكمبيوتر والإنترنت - والفضائيات ، وما حملت من ألوان التسلية وأنواع الألعاب ، ووسائل اللهو فتوسعت بذلك مجالات الترفيه ، مما صرف الكثير عن المفيد.

ولما كنت بصدد تقديم الطبعة الثالثة « لكتاب البلوت » .. واستكمالاً لاستطلاع الرأي والاستبيان اللذين سبقا في الطبعتين الأولى ١٤٠٦هـ والثانية ١٤١١هـ لكثير من المفكرين والمثقفين ورجال المال والأعمال وسيدات المجتمع والطلاب والطالبات حول البلوت ، وهل كان سبباً في انحسار العطاء الفكري أو أنه يعتبر وسيلة جيدة وقناة سالكة للقاءات والاجتماعات على صعيدي الصداقة والمحبة ، مما يعني أن للبلوت وجهين مختلفين ، ورأين متضادين :

الرأي الأول :

أن البلوت رياضة ذهنية ومتعة فكرية ، حجب عن المجتمع ألعاباً لها
أضرار مادية ومعنوية.

الرأي المضاد :

أن البلوت ساهم في شغل الشباب عن الكتاب ، وصرف الكثير عما هو
مهم في دنيا الثقافة والمعرفة.

أعتقد أن الذي سيساعد على بلورة هذين الرأيين ، ويوضح هاتين
الصورتين المختلفتين ، هو مشاركتكم بالرأي وحبذا لو تطرق البحث إلى
مشكلة الفراغ والخواء الفكري الذين يعاني منهما الجيل المعاصر ، وكيفية
معالجة ذلك وتحديد الوسائل والطرق التي تحل الأزمات وتقضي على تلك
المشاكل.

أرجو أن يصلنا الرد مكتوباً بخط اليد في خلال الأسبوعين القادمين
على العنوان التالي ولكم من أخيكم كل تقدير ومحبة ،،،

فؤاد عنقاوي

ص.ب ٢٧٢٣ جدة ٢١٤٦١

فاكس ٦٧٢٣٥٦٠ (٠٢)

جدة في ١٤٢٣/٠٨/٠١ هـ

٢٠٠٢/١٠/٠٧ م

الأخت الفاضلة

حفظها المولى

تحية طيبة وبعد -

من الظواهر الاجتماعية التي تغلغت في مجتمعنا منذ وقت بعيد
وأشغلت مختلف طبقاته وتعددت شرائحه ظاهرة البلوت.

ثم دخلت عالمنا - التكنولوجيا الحديثة بوسائلها المختلفة ومنها الكمبيوتر
والإنترنت - والفضائيات ، وما حملت من ألوان التسلية وأنواع الألعاب ،
ووسائل اللهو ، فتوسعت بذلك مجالات الترفيه ، مما صرف الكثيرات عن
المفيد.

ولما كنت بصدد تقديم الطبعة الثالثة « لكتاب البلوت » .. واستكمالاً
لاستطلاع الرأي والاستبيان اللذين سبقا في الطبعتين الأولى ١٤٠٦ هـ
والثانية ١٤١١ هـ لكثير من المفكرين والمثقفين والمثقفات ورجال المال
والأعمال وسيدات المجتمع والطلاب والطالبات ، وهل كان البلوت سبباً

في إنحسار العطاء الفكري أو أنه وسيلة جيدة وقناة سالكة للقاءات
والاجتماعات على صعيدي الصداقة والمحبة.

نود هنا مشاركتك بالرأي في هذه الظاهرة .. وهل تعتقدين أن الكمبيوتر
والإنترنت والفضائيات قلصت من تأثير البلوت واضطرت الأزواج إلى
الجلوس أمام الشاشات داخل البيت ؟

وهل تؤيدين وجهة النظر التي تقول أن كثيراً من الزوجات يتضايقن من
غياب الزوج عن البيت بدواعي التغيير والترفيه والجري وراء متعة وجاذبية
البلوت.

إن مساهمتك بالرأي ستلقي ضوءاً على مشاكل كثيراً ما تسببت في
مواقف متعددة المظاهر تقود جميعها إلى نتيجة واحدة غير محبة.

أرجو أن يصلنا الرد مكتوباً بخط اليد في خلال الأسبوعين القادمين
على العنوان التالي مع قبول وافر التحية والتقدير ،،،

فؤاد عنقاوي

ص.ب ٢٧٢٣ جدة ٢١٤٦١

فاكس ٦٧٢٣٥٦٠ (٠٢)

بعض أسماء من وجهت إليهم دعوة المشاركة بالرأي :

الاسم	المهنة	جهة العمل	مكان الإقامة
د. أبو بكر باقادر	كلية الآداب - قسم الاجتماع	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
د. أحمد باحفظ الله	كلية علوم	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
أ. أحمد سمباوة	محامي واستشارات شرعية	مكتب خاص	جدة
أحمد عبد الله الدوسري	رجل أعمال		الدمام
أسامة سعد اليماني	محامي	استشارات قانونية	جدة
توفيق عوض باعامر	رجل أعمال	مكتبة مكة للتوزيع	جدة
د. ثريا العباسي	كلية الآداب	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
أ. جميل عبدالعزيز سجيني	رجل أعمال	مكتب خاص	الرياض
أ. جميل فارسي	شيخ جواهرجية	مجوهرات الفارسي	جدة
أ. جميل مرزا	مكتبات وقرطاسية مرزا	قطاع خاص	جدة
د. خديجة خوج	كلية الآداب - قسم الاجتماع	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
خير الدين بصراوي	رجل أعمال		المدينة المنورة
د. راشد فطاني	طبيب	مستشفى العيون التخصصي	الرياض
ع.م. زكي منصوري	عميد بحري	متقاعد	جدة
أ. سالم باجنيد	رجل أعمال	البيوتات	جدة
د. سالم مليباري	كلية العلوم	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
أ. سعيد فدا	موظف	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
سلوى العبد الجبار	سيدة أعمال		الرياض
سمير نصير	رجل أعمال	الثمرات والدونات	جدة - القاهرة
أ. شاكر باحجري	رجل أعمال		جدة
صالح صديق جستنية	موظف	متقاعد	جدة
م. طلعت قطب	موظف	الطيران المدني	جدة

الاسم	المهنة	جهة العمل	مكان الإقامة
د. عبد الحكيم موسى	كلية التربية	جامعة الملك عبدالعزيز	مكة المكرمة
د. عبدالعزيز جستنية	كلية الاقتصاد والإدارة	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
م. عبدالله الطاسان	عضو مجلس الشورى	متقاعد	جدة
عبد الملك أشعري	موظف	الخطوط السعودية	جدة
أ. عبدالوهاب زمزمي	رجل أعمال		الرياض
أ. د. عدنان جلون	كلية التربية (سابقاً)	جامعة الملك عبدالعزيز	المدينة المنورة
أ. عصمت بترجي	رجل أعمال	صيدليات البترجي	جدة
عمار أمين عطاس	موظف	معهد أبحاث الحج	مكة المكرمة
أ. عمر عبدالله سراج	رجل أعمال	مكتب خاص	جدة
د. فاتن أمين شاکر	كلية الآداب - قسم الاجتماع	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
د. فائزة سجينى	كلية الآداب - قسم التاريخ	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
ل/ م. فؤاد منصوري	لواء طيار	متقاعد	مكة المكرمة
م. فؤاد نصيف	رجل أعمال	مكتب خاص	جدة
ع/ م. فوزي قبوري	عميد جوي	متقاعد	جدة
محمد صديق السليمانى	صائع	تجارة خاصة	الطائف
م. محمد عبدالرحمن أبوراشد	رجل أعمال	مكتب خاص	جدة
أ. محمد محضر	دبلوماسي	متقاعد	جدة
أ. د. محمد نور قوته	كلية الاقتصاد والإدارة	جامعة الملك عبدالعزيز	جدة
هاني باعشن	كبير مترجمين	الهيئة الملكية ينبع والجبيل	ينبع
أ. هند باغفار	ماجستير قسم الاجتماع	كاتبة ومؤلفة	جدة
أ. د. يوسف حوالة	كلية التربية	جامعة الملك عبدالعزيز	المدينة المنورة

بسم الله الرحمن الرحيم

الذوق الفيز والذات التقدير والبلوق الحريف المتميز والمؤلف
المفاضل السيد فؤاد عبد الحميد عفاي سلمه الله
السلام عليكم ورحمة الله وبركاته .
أقدر لكم اختياركم في بيت طاهرة لبلوت للعبة شعبة
ومدوجة نظري أنما تشتمل جوانب إيجابية أهمها السلبية
والتردد مع النفس ، المدونة في الحوائس والالة المحمزة
النفسية بين الناس . كما أنما تحمل بعض السجلات أهما
عند جميع البلاد وخاصة المتقنة حيث تقع عائقاً أمام
تبادل الأنظار والخبرات المفيدة ، وتكون مجمعات على حساب
المعلومات الأسرية ، كما أنما قد تسود على جل الوقت
عند سمارتهم لها على الإنترنت بدلاً من المطبات المفيدة .
أما ما يخص فئة الشباب فقد تعرضهم من التوصل لبعضهم
مجمعات غير مفيدة للفرد والمجتمع . أما إنما في المدونة تطفة
الجيل ندرأى ذلك وأظه أنه هناك منها آخر هو حلول
و حفظ المظاهر بأجالات المدرسية والتي لا يتبقى الوقت الكافي
أو البعد النفسي العز عن ذلك .

أطلب تفضلاً من تمارجني اللعبة المرافقة ما أسلمه به محمد التري
مع النفس من جهة وبينه محمد النفس في التفرقة التي روى
السبع والمدونة روى الآخرين من جهة أخرى سواء أكانوا
علماء ، أنصاراً ، محققاً أم شركاء حياة .
مع تحياتكم بالتوفيق

عبد العزيز حيدر محمد حسني
بجدة ١٤٤٢/١١/١١ هـ



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
وَقَدْ أَمَرَ الْحَجَّ
الْوَقْرَ

الوقت :
التاريخ :
الموقع :

٥١

السيد P. فؤاد عثاوي
تحية وبعد

" لعبة البلوت لعبة شعبية واسعة إنتشار
فراوطها بحرية عديدة وبالأدوات فالمحنة لوجبة السعودية
متن قباله اجتماع اربعة من السعوديين عندها تبدأ لعبة
بلوت فرا الى الـ

لكنه لعبة البلوت ليست كلعبة الشطرنج تعتمد
على الفكر والمنطق والحسابات. لعبة البلوت قد تعتمد
على شئ من الفكر والحساب لكن الحظ فيها سيد
الموقف ! وهو لعبة تأكل الوقت ولا تساعد
على تضييع الفكر، فهي بهذا البعد مضيعة للوقت، ويمر
تسلياً. لكنه مع كل ذاك تنقصر لعبة البلوت
ذات نكهة خاصة ومميزة " ١

محبكم
أيوب محمد عثاوي

القسم الثاني

البلوت في العالم

البلوت على الطريقة الفرنسية :

LA BELOTTE

هناك كتاب باللغة الفرنسية عنوانه :

P. MANAUT و B. RENAUDEET

وقد كتبه مؤلفان هما :

ونشر عام ١٩٧١ م

يدعي مؤلفا الكتاب أن البلوت لعبة فرنسية . وقد قاما بشرح أصول

البلوت وقواعده وقوانينه ..

الكتاب يقع في ٣٢ صفحة من الحجم المتوسط ، حاول المؤلفان تبسيط

وشرح اللعبة ..

ونوجز هنا أهم القوانين على الطريقة الفرنسية :

البلوت نوعان TRUMP حكم NONTRUMP وغير حكم (صن) .

١- يلعب البلوت لاعبان أو ثلاثة أو أربعة .

٢- عدد الورق ٣٢ ورقة .

٣- إذا لعب البلوت أربعة لاعبين تكون القهوة^(١) من ١٠٠٠ بنطاً. وإذا كان عدد اللاعبين أقل فتتراوح القهوة من (٥٠٠ - ٨٠٠) بنطاً.

(ملحوظة) القهوة - عندنا - تلعب من ١٥١٠ بنطاً ولكنها تُقسم على عشرة فتصبح ١٥١ بنطاً.

٤- في حالة لعب البلوت بلاعبين اثنين أو ثلاثة - يلعب كل لاعب لصالحه ، ويُحسب له ما أحرز من أبناط.

٥- أعلى نسبة يتحصلها فريق مكون من لاعبين هو ٨٠٠ بنطاً وذلك في لعبة (لفة - صكة) واحدة ONEHAND .

٦- نظام الإضافات^(٢) لا يختلف كثيراً عما هو في الحكم والصن ويتشابه مع التيتو في أن حساب الأولاد والتسععات بحيث يكون كل ولد = ٢٠٠ بنطاً وكل تسعة = ١٥٠ بنطاً. والأربعة الأكات تساوي ١٠٠ في الحكم وتعتبر أقوى من ٥ ورقات متسلسلة.

٧- تخضع الإضافات - أيضاً - لنظام الكبير وللأسبق ، بمعنى أن الصرا الكبير يلغي الصغير ، كما أن الصرا الأول يسبق الثاني إذا تساويا .. كما تُرجَح وتكسب إضافة الحكم عن غيرها حتى ولو تساوت أو سبقت ..

٨- شيبة و بنت يُشكل « بلوت » في الحكم . ويُعلن عنه عند رمي أول ورقة منه.

(١) القهوة : معناها = أن تصل اللعبة إلى نهايتها وذلك بأن يحرز أحد الفريقين العدد المحدد - وهي في اللغة الفرنسية (jeu) وفي الإنجليزية (GAME) .

(٢) سيأتي شرح للإضافات فيما بعد .

٩- « الكبوت » CAPOTE - هو نفس الموجود والمتعارف عليه لدينا .

١٠- وهذه نقطة لا توجد في الطريقة التي يلعب بها البلوت ، ولكنها عرفت في لعبة أخرى أسمها (السكسين) ، إذا تأكد اللاعب أنه يستطيع أن يكسب بقية الأيدي - فيعلن توقف اللعب [I STOP] [J ARRETE] ويكشف يده للآخرين ، فإذا كانت أوراقه تؤهله للكسب فيُحسب له الأبناط التي كسبها ، أما إذا ثبت أن عند الخصم ورقة أكبر من التي في يده فعندها يخسر كامل المُشْتَرَي.

وهناك حالات في لعب « الصن » منها أن يحاول اللاعب الذي عليه الدور في اللعب أن يكشف يده كاملة (أي يكشف جميع الورق) إذا تأكد أنها « سَر » أو « إكك » .. وهي بهذا تتشابه مع لعبة البريدج .

كما أن هناك حالات أخرى مماثلة في « الحكم » تمكن اللاعب من كشف يده إذا لم يكن في اللعب « أحكام » وكانت بقية أوراقه « سَر » أو « إكك » .

١١- كل يد « أكلة » تسمى LEVEE - LEVEES

وفي البلوت على الطريقة الفرنسية أنواع كثيرة ومتعددة وطرق مختلفة للغش . نوجز أهمها :

١- إذا حاول لاعب توزيع الورق بطريقة مختلفة عن الطريقة المألوفة .

٢- إذا رمى لاعب ورقتين بدلاً من ورقة واحدة .

٣- إذا أعلن عن إضافة ما ، ولم يكشفها .

٤- إذا أعلن عن إضافة قبل أن يأتي دوره في اللعب .

٥- إذا لعب قبل دوره .

٦- إذا لم يتجاوب في رمي الرنق^(١) المطلوب .

وعقوبة الغش في الطريقة الفرنسية هي أن تضاف عشرة ١٠ أبناط
لصالح الخصم في كل محاولة .

* * * * *

(١) الرنق هو واحد من الألوان الأربعة : اللال - الكالة - الشوكت - الشيرية .
وتسمى أيضاً : الهاس - السبيت - الدايمون - الكلفس .

البلوت على الطريقة الأمريكية أو الإنجليزية :

هناك كتاب باللغة الإنجليزية عنوانه : HOYLE'S RULES OF GAMES

كتبه مؤلفان هما : ALBERT H. MOREHEAD

CEOFFREY MOTT-SMITH

ونشر عام ١٩٦٣ م

وكتاب آخر باللغة الإنجليزية .. عنوانه :

SCARNE'S ENSYCLOPEDIA OF CARD GAMES

كتبه المؤلف : JOHN SCARNE

ونشر عام ١٩٧٣ م

وهو عبارة عن موسوعة لمختلف الألعاب التي تلعب الورق في العالم ،

وقد جاء فيه :

أن البلوت لعبة يدَّعي فيها كل من الفرنسيين والهولنديين ،

والسويسريين ، والمجريين .

غير أن الشيء الملاحظ أن أكثر الكتب التي تعرضت للبلوت باللغة
الإنجليزية تحدثت عنه منضوياً تحت باب KLOB - or - KLABERJAZZ .
وربما كان البلوت - عندهم - فرعاً من فروع هذه اللعبة المسماة كلبر جاز ،
أو كلوب .

والبلوت على الطريقة الأمريكية ، أو الأوربية ، أو الإنجليزية يختلف عن
الفرنسية ..

وأهم تلك الاختلافات هي :

- (١) عدد اللاعبين اثنان فقط .
- (٢) القهوة من ٥٣٢ بنطاً .
- (٣) أعلى نسبة يمكن أن يحصل عليها لاعب هي ٥٣١ بنطاً .
- (٤) اليد أو « الأكلة » تسمى TRICK واليد الأخيرة تسمى LAST TRICK .

* * * * *

البلوت على الطريقة العربية :

البلوت لعبة جماعية، يلعبها أربعة لاعبين .. كل اثنين منهم - بلال وهلال مثلاً - يشكلان فريقاً . كل فريق يلعب ضد الآخر ..
لكل لاعب ٨ ورقات (كروت).

يتكون ورق اللعب من (٣٢) ورقة (كرت).

كما أنه يشكل ٤ مجموعات .. كل مجموعة ٨ ورقات ، تتألف من ٤
صور و ٤ أرقام :

الإكّة -

الشيبة (الباشا)

البنّت

الولد

العشرة

التسعة

الثمانية

السبعة

ولكل مجموعة أسم معين - أي ٤ مسميات :

اللال - الهاس

الشوكت - الدايون (الديناري)

الشيرية - الكلفس

الكالة - السبيت

ولون مجموعتي الشوكت واللال أحمر كما أن لون مجموعتي الكالة والشيرية أسود .

يبدأ اللعب ولكل فريق صفر - وتنتهي القهوة إذا وصل أحد الفريقين قبل الآخر ١٥١ في الحكم والصن .. و ٢٥٠ في التيتو / وإذا تساويا في العدد فلا بد من لفة فاصلة .

والبلوت يلعب الآن بثلاثة طرق :

الأولى : الحكم .. وهو أكثر مرونة وأكثر تداولاً ولعباً ، ويخضع في مجمله لقوة الحكم وورقه ، وحسن تصريف اللعب ، والملاحظة الدقيقة .

الثانية : الصن .. وهو سلطان البلوت ، ويحتاج إلى تفكير وسرعة بديهية وقوة ملاحظة ، وتصريف ورق ، كما يعتمد على عنصر المباغتة من جهة والبلف من جهة أخرى .

الثالثة : التيتو وهو أعلى من الصن ، ويحتاج إلى مهارة الحكم وحسن تصريف الصن ، .

وفي بداية اللعب يُختار اللاعب الذي يقوم بتوزيع الورق بواسطة القرعة ، والقرعة تتم بأن يتطوع لاعب من الأربعة (بالتبويض) ثم يوزع ورقة مكشوفة لكل لاعب ، والذي يكون من حظه أول ولد يقوم بمهمة التوزيع (*) ثم يُقنط الورق .

ويبدأ التوزيع باللاعب الذي على يمينه :

٣ كرت لكل لاعب في اللفة الأولى .

٢ كرت لكل لاعب في اللفة الثانية .

ويكشف (موزع الورق) ورقة واحدة (يُحرَّج عليها للشراء) ..
والشراء : معناه أن يحدد المشتري نوعية اللعب - إما حكماً وإما صنّاً وإما تيتو .. وأول من يحق له الشراء اللاعب الذي على يمينه ثم الذي يليه ، وهكذا ..

ثم يبدأ الموزع في توزيع الورق الباقي :

٣ كروت لكل لاعب - ما عدا المشتري فإنه يأخذ ورقتين ، ويسحب الكرت المكشوف .

وبذلك يكون في يد كل لاعب ٨ ورقات .

(*) يلاحظ القاريء أن هناك كلمات واصطلاحات خاصة بالبلوت قد أدرجت في سياق الكلام .. وحتى يلم القاريء بها إماماً تاماً يساعده على تفهم تلك المصطلحات ومتابعتها ، سيجد في نهاية الكتاب تجميعاً وشرحاً كافياً.

قواعد عامة للعب البلوت :

... القاعدة المتبعة في لعب البلوت تعتمد على كثير من الملاحظة والحضور الذهني وحسن التصرف في الورق .

لذلك يقال أن : اللعب .. نصفه ملاحظة ، ونصفه تصرف .

والبعض يعارض فيقول : اللعب .. ثلثه حساب ، وثلثه ورق (حظ)
والثلث الباقي تصرف وإدارة .

وفي كل الأحوال .. على كل لاعب أن يركز حواسه ، وأن يتابع كل ورقة تنزل إلى ساحة اللعب .. ليس هذا فحسب .. بل عليه أن يستتج بعد دورة واحدة ما يمكن أن يكون في يد رفيقه وما يحتمل أن يكون في يد خصمه من ورق .

مراقبة اللاعبين ، ومتابعة اللعب شيئان مطلوبان حتى يستطيع اللاعب أن يعرف ما يطلبه رفيقه من سر وما يمكن أن يتجنبه حتى لا يقع في يد خصمه فيخسر المشتري .

لا تجد اثنين يلعبان بطريقة موحدة ، فلكل شيخ طريقته .

التجانس بين الرفيقين مطلوب حتى يستطيعا أن يفهما لعب بعض ..

التجاوب مع الورق هو أن تحسن تصرفه وألا تعانده وتستعثر بالمشتري ، والتجاوب مع الرفيق يكون بمتابعة تنفيره وملاحظة ما يكون عنده من سرور وتوصيل اللعب إلى يده ..

الجرأة في المشتري مطلوبة وكلما أقدمت على الشراء كلما ملكت زمام اللعب .. والذي يملك زمام اللعب يتقدم في العدد ويكسب القهوة .

* * * * *

القسم الثالث

التنظيم

الحكم

الصن

التيتو



الحكم .. قواعده وحساباته :

الحكم كلمة معربة من اللغة الفرنسية (Atout آتو) ومعناها ليس هناك صن ... والحكم هو طاحونة البلوت ... وتبدأ عجلة اللعب بشراء الحكم, فيزايد عليه ليكون (صن) .. ثم يرتفع الى (تيتو).

وتعتمد حسابات الحكم على الولد والتسعة باعتبار أن ابناطهما أكبر من التسلسل الكبير المعروف في البلوت والمتبع في الصن وهو:

الاكة ١١ بنطاً

العشرة ١٠ بنطاً

الشبية ٤ بنطاً

البنت ٣ بنطاً

الولد ٢ بنطاً

المجموع ٣٠ بنطاً

بينما تكون حسابات الحكم كما يلي:

الولد ٢٠ بنطاً

التسعة ١٤ بنطاً

اللاكة ١٠ بنطاً

الشيبة ٤ بنطاً

البنت ٣ بنطاً

المجموع ٦٢ بنطاً

ويصبح مجموع أبناط ورق الحكم ٦٢ بينما يكون عدد كل رنق من الرنوق الثلاثة الأخرى كما هو في التسلسل الكبير ٣٠ بنطاً.

إذن .. فمجموع العدد الكلي للحكم كما يلي :

رنق الحكم ٦٢ بنطاً

الرنوق الأخرى ٣×٣٠ ٩٠ بنطاً

عشرة الأخيرة ١٠ بنطاً

المجموع ١٦٢ بنطاً

أي ما يساوي ١٦ في العدد، لأن كل عشرة بنط تحتسب بواحد ... وعلى المشتري أن يحرز نصف مجموع رصيد الحكم أو أكثر .. أي أن « يجيب » ٨١ بنطاً فما فوق .

ملحوظة : عشرة الأخيرة تضاف إلى اليد الأخيرة دائماً سواءً في الحكم أو في الصن أو في التيتو وتعتبر مكملة للعب .

الشاذ من الحساب في الحكم :

المعروف أن كل عشرة بنط تحتسب بواحد صحيح .. هذا كلام عام ..
يعتبر قاعدة ثابتة ومتحركة في نفس الوقت .. أي أنه لا يُطبق بحذافيره ،
بمعنى أننا نقول عشرة بنط تجاوزاً ..

والصحيح والمتبع في الحساب كما هو موضح في هذا الجدول.

١ - ٤	=	لا شيء
٥ - ١٤	=	١
١٥ - ٢٤	=	٢
٢٥ - ٣٤	=	٣
٣٥ - ٤٤	=	٤
٤٥ - ٥٤	=	٥
٥٥ - ٦٤	=	٦
٦٥ - ٧٤	=	٧
٧٥ - ٨٤	=	٨
٨٥ - ٩٤	=	٩
٩٥ - ١٠٤	=	١٠
١٠٥ - ١١٤	=	١١
١١٥ - ١٢٤	=	١٢
١٢٥ - ١٣٤	=	١٣
١٣٥ - ١٤٤	=	١٤
١٤٥ - ١٥٤	=	١٥
١٥٥ - ١٦٤	=	١٦

ملحوظة : إذا افترضنا أن بلالاً أشتري حكماً وجاب في العدد ٨٧ فسيكون مجموع ما أحرزه الخصم ٧٥ من أصل ١٦٢ ، فان الفريقين يتساويان في الحساب ٨-٨ وتسقط سبعة المشتري وتكسب خمسة الخصم.

عقدة الحكم:

هناك قاعدة شاذة في الحكم يكثُر الجدل حولها .. نفترض أن بلالاً أشتري حكماً ، وكان عند الخصم إضافة خمسين ، ثم أحرز الخصم ٥٦ في العدد .. فيصبح مجموع ما عند الخصم $50 + 56 = 106$ أي أنه يتساوى مع ما أحرزه بلال المشتري ١٠٦ بنطاً . فعندها وفي هذه الحالة فقط تسقط ستة الخصم ويحسب له ١٠ مقابل ١١ للمشتري لأنه لا كسور في حساب البلوت ، بمعنى أن الخسارة تكون عندما يحرز الخصم ٥٧ .

الإضافات^(١) في الحكم:

تتكون إضافات الحكم من:

- ١- الصرا ٣ ورقات
- ٢- الخمسين ٤ ورقات
- ٣- المية ٤ ورقات متكررة (متشابهة)
- ٤- المية ٥ ورقات متسلسلة
- ٥- البلوت ٢ ورقة

(١) الإضافات جمع إضافة - ويقابلها في الإنجليزية sequence .

وحساب كل إضافة يكون كالتالي :

الصرا = ٢٠ بنطاً فيصبح اللعب ١٦٢ + ٢٠ = ١٨٠ بنطاً - أي ١٨

البلوت = ٢٠ بنطاً فيصبح اللعب ١٦٢ + ٢٠ = ١٨٠ بنطاً - أي ١٨

الخمسين = ٥٠ بنطاً فيصبح اللعب ١٦٢ + ٥٠ = ٢١٢ بنطاً - أي ٢١

المية = ١٠٠ بنطاً فيصبح اللعب ١٦٢ + ١٠٠ = ٢٦٢ بنطاً - أي ٢٦

ويتضاعف عدد الإضافة إذا تكرر الصرا أو الخمسين أو المية، وتصبح قاعدة الحسابات بأن تضيف على الـ ١٦٢ بنطاً قيمة كل إضافة .

في حالة وجود الإضافات عند الفريق الخصم تحسب لصالحه وترفع رصيده وتضعف قوة المشتري ، بمعنى أن العدد الإجمالي يكون خاضعاً للخسارة ..

والخسارة تكون كالتالي :

١٨٢	١- في حالة وجود صرا إذا أحرز الخصم ٧٢ بنطاً من مجموع
٢٠٢	٢- في حالة وجود صرايين إذا أحرز الخصم ٦٢ بنطاً من مجموع
٢٢٢	٣- في حالة وجود ٣ صرايات إذا أحرز الخصم ٥٢ بنطاً من مجموع
٢٤٢	٤- في حالة وجود ٤ صرايات إذا أحرز الخصم ٤٢ بنطاً من مجموع
٢١٢	٥- في حالة وجود خمسين إذا أحرز الخصم ٥٧ بنطاً من مجموع

٢٦٢	٦- في حالة وجود ٢ خمسين إذا أحرز الخصم ٣٢ بنطاً من مجموع
٢٣٢	٧- في حالة وجود خمسين وصرا إذا أحرز الخصم ٤٧ بنطاً من مجموع
٢٥٢	٨- في حالة وجود خمسين وصرايين إذا أحرز الخصم ٣٧ بنطاً من مجموع
٢٧٢	٩- في حالة وجود خمسين و٣ صرايات إذا أحرز الخصم ٧٢ بنطاً من مجموع
٢٦٢	١٠- في حالة وجود مية إذا أحرز الخصم ٣٢ بنطاً من مجموع
٣١٢	١١- في حالة وجود مية وخمسين إذا أحرز الخصم ٧ بنطاً من مجموع
٣٦٢	١٢- في حالة وجود مية و٢ خمسين إذا أحرز الخصم يد حتى ولو لم يجد فيها أي بنط
٤١٢	١٣- في حالة وجود مية و٣ خمسين إذا أحرز الخصم يد حتى ولو لم يجد فيها أي بنط
٣٣٢	١٤- في حالة وجود مية وخمسين وصرا إذا أحرز الخصم يد حتى ولو لم يجد فيها أي بنط
٣٥٢	١٥- في حالة وجود مية وخمسين وصرايين إذا أحرز الخصم يد حتى ولو لم يجد فيها أي بنط
٢٨٢	١٦- في حالة وجود مية وصرا إذا أحرز الخصم ٢٢ بنطاً من مجموع

٣٠٢	١٧- في حالة وجود مية وصرابين إذا أحرز الخصم ١٢ بنطاً من مجموع
٣٢٢	١٨- في حالة وجود مية و٣ صرايات إذا أحرز الخصم ٥ بنطاً من مجموع
٣٦٢	١٩- في حالة وجود ميتين إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها أي بنط
٤١٢	٢٠- في حالة وجود ميتين وخمسين إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها أي بنط
٤٦٢	٢١- في حالة وجود ميتين وخمسين وخمسين إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها أي بنط
٤٣٢	٢٢- في حالة وجود ميتين وخمسين وصرأ إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها أي بنط
٤٠٢	٢٣- في حالة وجود ميتين وصرابين إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها أي بنط
٣٨٢	٢٤- في حالة وجود ميتين وصرأ إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها أي بنط

البلوت في الحكم :

قلنا أن إضافة البلوت تكسب صاحبها ٢٠ بنطاً سواء كان المشتري أو الخصم ، وللبلوت أهمية في اللعب ويكفي أن لعبة « البلوت » أخذت منه .. وأنه الإضافة الوحيدة التي تتكون من ورقتين .

ويعتبر البلوت عاملاً مهماً في إنقاذ المشتري من الخسارة إذا أحرز الخصم ٧٢ بنطاً ، وكان لديه إضافة صرا ٠ فيصبح ما يحرزه من عدد وإضافة $72 + 20 = 92$ ، ويكون عدد المشتري عندئذ ٩٠ بنطاً ، وهنا تبرز قوة البلوت إذا كان متواجداً عنده ، فيعتبر البلوت مقابل الصرا وتنجح اللعبة ويحسب للخصم ٩ وللمشتري ١١ من مجموع اللعب ٢٠ .

أما في حالة تواجد البلوت مع إضافات أخرى أكبر ، فيكون حسابه دوماً ٢٠ بنطاً أي ٢ في العدد - تضاف لصالح من يكون من حظه ، سواء كان المشتري أو الخصم .

هناك حالات شاذة في حساب البلوت :

الأولى منها أن تكون عند أحد اللاعبين مية من بنات أو شيايب ، وكانت الورقة الثانية المكملة للبلوت موجودة عنده أيضاً فعندها لا يحسب البلوت باعتبار أن إحدى ورقتي البلوت أستغلت في المية وانفصلت عن شقيقتها .

الثانية : أن يتمكن المشتري من احراز كبوت ويكون عند الخصم بلوت .. فالأرجح الا يحتسب البلوت احتراماً للكبوت ، إلا أن هناك قلة تميز احتسابه باعتبار أن البلوت لم يدخل في اللعب بل هي ورقتا حظ لهما أحقية الحساب .

طريقة لعب الحكم :

للحكم طريقة مميزة « كلاسيكية » متبعة تلحظها في أي بشكة .. في أي مدينة .. وفي أي بلد .. لأنها لا تخرج عن إطار محدد ، ومقيدة بالحكم وورقه .. وهذا يعني أن هناك عدة طرق يستطيع اللاعب أن يتفلسف فيها إذا كان اللعب « صن » ، أو إذا ارتفع إلى التيتو :

ولكي نشرح الطريقة الكلاسيكية في الحكم نفترض أن بلالاً اشترى حكم شيرية ، وكان النزول من يده .. فماذا يفعل ؟؟ ..

أول خطوة يتطلبها لعب الحكم .. هو سحب الأحكام والتي من المفترض أن تكون في أيدي الخصمين أو عند رفيقه .. وذلك حتى يتمكن المشتري من التحكم في السوق وحتى تبقى السيطرة على اللعب في يده .. فيدير اللعب حسب ورقه وورق رفيقه ، وذلك إما بما تبقى لديه من أحكام ، أو من « سرور » .

وهناك طريقتان لسحب الأحكام :

الأولى :

إذا كانت في يد اللاعب القوة في الحكم وهي الولد + التسعة + الإكة .. أو خلاف ذلك من الأحكام الصغيرة .. فعندها يقوم بسحب ما تبقى من أحكام ويطلب « أربعة » أي يرمي الولد ويقول أربعة .. (وهذا يعني أن على الأربعة اللاعبين بما فيهم اللاعب المشتري طبعاً أن يتجاوبوا في رمي الحكم) . ثم يكرر المشتري طلب الحكم حتى يصفى السوق من الأحكام .

الثانية :

أن يكون قد أشتري شراءً « ضعيفاً » وذلك بأن تكون التسعة أو الإكة أو العشرة غائبة عنه .. فعندها يبدأ المحاور في اللعب بأن يخرج بره محاولاً أن يمسك رفيقه اللعب حتى يعاونه في طلب الحكم .. إما بالتسعة إذا كانت عنده ، أو بورقة كبيرة كالإكة أو العشرة ، على أمل أن تكون التسعة عند اللاعب الذي يليه فيضطر إلى الركوب حتى ولو كانت عنده قطعة حكم أصغر .. « والركوب » في الحكم واجب .. ومعنى الركوب هو أن تعلّي على ورقة الحكم المطلوب بما يليها تصاعداً في العدد .. فالإكة تركب العشرة والتسعة تركب الإكة ، والولد يركب التسعة ..

والفرش في الحكم هو السلاح الخفي في اللعب ويستفيد منه كل اللاعبين الذين لديهم أحكام طالما أنه لا يوجد الرنق المطلوب ، وبالأخص المشتري ، لأنه مفترض في ورقه أن يكون أكثره من الحكم مما يقلل فرصة تواجد باقي الرنوق الثلاثة ..

والفرش يكسب المشتري أحياناً ، وأحياناً يضعف قوة حكمه إذا ما أستغل الخصم نقطة الضعف وواصل لعب الرنق الذي يفرشه المشتري .

والتأكيك في الحكم واجب سواء استمر اللاعب في الرنق أو انقطع عنه .

وكما في طلب الحكم .. فإن الركوب فوق الفرش واجب إذا لم يكن لدى اللاعب الذي يليه الرنق المطلوب وكان عنده قطعة من الحكم أكبر من التي استعملت في الفرش وإلا فيرمي بوشة من أي رنق آخر .

والمشتري دوماً يحرص على أن يكسب « الأخير » لأن آخر يد تضاف إليها عشرة الآخر في العدد .

* * * * *

السن .. قواعده وحساباته:

السن .. كلمة مستشفقة من اللغة الفرنسية (Sans سان) ومعناها بدون - أي أن اللعب في السن يكون بدون أي صنف حكم ... ومتعة البلوت ولذة لعبه تتمركز في السن، وتصل المتعة الى ذروتها اذا كان اللاعبون الأربعة على درجة كبيرة من التفاهم والتناغم والانسجام في اللعب، فيظهر عندئذ رونق السن وحلاوته بطريقة الحسابات التي تكشف ما في يد الخصم والرفيق، وملاحظة ومتابعة ما يرمي من تنفير، أو بطريقة خد وهات التي لا يجيدها الا اللاعبون الحرايف .

وفي السن .. يختلف العدد عنه في الحكم .

جميع الرنوق الأربعة متساوية في العدد :

الأكه	=	١١ بنطاً
العشرة	=	١٠ بنطاً
الشبية	=	٤ بنطاً
البنت	=	٣ بنطاً
الولد	=	٢ بنطاً
المجموع	=	٣٠ بنطاً

إذن فحساب الصن يكون كالتالي :

$$٤ \text{ رنوق} \times ٣٠ = ١٢٠ \text{ بنطاً}$$

$$\text{عشرة الأخير} \quad ١٠ \text{ بنطاً}$$

المجموع ١٣٠ بنطاً - أي ما يساوي ١٣ في العدد .

ولأن الصن هو سيد البلوت فإن إعداده تتضاعف . فكل عدد سواء كان صافياً أو مع إضافة واحدة أو أكثر يتضاعف أيضاً .

$$٢ \times ١٣٠ = ٢٦٠ \text{ بنطاً أي ما يساوي } ٢٦ \text{ في العدد وعلى المشتري أن}$$

يحرز نصف مجموع قيمة الصن أي عليه أن (يجيب) ١٣٠ بنطاً أي ١٣ فأكثر .

الشاذ من الحساب في الصن :

كما في الحكم ، فإن في الصن شواذاً أيضاً .

فالواحد يبدأ من ٥-١٤ - بنطاً ، ويستمر العدد حسب الجدول التالي :

١ =	من ٥ - ١٤
٢ =	من ١٥ - ٢٤
٣ =	من ٢٥ - ٣٤
٤ =	من ٣٥ - ٤٤
٥ =	من ٤٥ - ٥٤
٦ =	من ٥٥ - ٦٤
٧ =	من ٦٥ - ٧٤
٨ =	من ٧٥ - ٨٤

من ٨٥ - ٩٤ = ٩
من ٩٥ - ١٠٤ = ١٠
من ١٠٥ - ١١٤ = ١١
من ١١٥ - ١٢٤ = ١٢
من ١٢٥ - ١٣٤ = ١٣

غير أن هناك بعضاً من البشك من يحسب كل ٥ أبناط بواحد ولا يضاعفها ..

فلو أن بلالاً اشترى « صن » أحرز الفريق الخصم ٢٥ بنطاً فيحسب لهم ٥ في العدد و ٢١ لبلال .

والحالة الوحيدة المتفق عليها التي تحسب فيها الخمسة الأبناط بواحد - أي بدون مضاعفة - هي إذا تساوى الفريقان في العدد النهائي ، أي أن يحرز المشتري ٦٥ بنطاً ، والفريق الخصم ٦٥ بنطاً أيضاً . ففي هذه الحالة يتساويان في النتيجة ، وتسجل لكل منهما ١٣ إلى ١٣ إذا كان اللعب صافياً ، أو قياساً على هذه القاعدة إذا وجدت إضافة عند أي من الفريقين وتساوياً في العدد .

الإضافات في الصن :

عرفنا أن مجموع أبناط الصن ١٣٠ تتضاعف بحيث تصبح ٢٦٠ بنطاً .. أي ٢٦ في العدد ..

وتبعاً لذلك فإن جميع الإضافات تتضاعف ما عدا الأربعمئة ويكون حساب الإضافات كالتالي :

- ١- الصرا $2 \times 20 = 40$ أي ٤ فيصبح اللعب ٣٠٠ بنطاً أي ٣٠ في العدد.
 - ٢- الخمسين $2 \times 50 = 100$ أي ١٠ يصبح اللعب ٣٦٠ بنطاً أي ٣٠ في العدد.
 - ٣- المية $2 \times 100 = 200$ أي ٢٠ فيصبح اللعب ٤٦٠ بنطاً أي ٤٦ في العدد.
 - ٤- الأربعمائة $400 = 4 \times 100$ بنطاً أي ٤٠ فيصبح اللعب ٦٦٠ بنطاً أي ٦٦ في العدد.
- وقاعدة الحساب : أن تضيف ٤٠ بنطاً لكل صرا (٤ في العدد) ، و ١٠٠ بنطاً لكل خمسين (١٠ في العدد) ، و ٢٠٠ بنطاً لكل مية (٢٠ في العدد) وذلك على إجمالي اللعب (٢٦٠) بنطاً .

ويتكرر العدد إذا تكررت الإضافة - ويوزع العدد الكلي على الفريقين .. كل فريق حسب أبناطه التي كسبها .

وفي حالة وجود الإضافات عند المشتري تحسب لصالحه .

وفي حالة وجود الإضافات عند الفريق الخضم تحسب ضد المشتري ، بمعنى أن العدد الإجمالي يصبح خاضعاً للخسارة .

والخسارة تكون كالتالي :

٣٠	١- في حالة وجود صرا إذا أحرز الخضم ٥٦ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٣٤	٢- في حالة وجود صرايين إذا أحرز الخضم ٤٦ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٣٨	٣- في حالة وجود ٣ صرايات إذا أحرز الخضم ٣٦ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب

٤٢	٤- في حالة وجود ٤ صرايات إذا أحرز الخصم ٢٦ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٣٦	٥- في حالة وجود خمسين إذا أحرز الخصم ٤١ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٤٦	٦- في حالة وجود ٢ خمسين إذا أحرز الخصم ١٦ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٤٠	٧- في حالة وجود خمسين وصرا إذا أحرز الخصم ٣١ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٤٤	٨- في حالة وجود خمسين وصرايين إذا أحرز الخصم ٢١ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٤٨	٩- في حالة وجود خمسين و٣ صرايات إذا أحرز الخصم ١١ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٤٦	١٠- في حالة وجود مئة إذا أحرز الخصم ١٦ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب
٥٦	١١- في حالة وجود مئة وخمسين إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط لكسر الكبوت ويصبح اللعب
٦٦	١٢- في حالة وجود مئة و٢ خمسين إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب
٧٦	١٣- في حالة وجود مئة و٣ خمسين إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب
٦٠	١٤- في حالة وجود مئة وخمسين وصرا إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب

١٥-	في حالة وجود مية وخمسين وصرابين	
٦٤	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
١٦-	في حالة وجود مية وصرأ	
٥٠	إذا أحرز الخصم ٦ بنطاً أو أكثر ويصبح اللعب	
١٧-	في حالة وجود مية وصرابين	
٥٤	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
١٨-	في حالة وجود مية و٣ صرايات	
٥٨	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
١٩-	في حالة وجود ميتين	
٦٦	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
٢٠-	في حالة وجود ميتين وخمسين	
٧٦	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
٢١-	في حالة وجود ميتين وخمسين وخمسين	
٨٦	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
٢٢-	في حالة وجود ميتين وخمسين وصرأ	
٨٠	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
٢٣-	في حالة وجود ميتين وصرابين	
٧٤	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
٢٤-	في حالة وجود ميتين وصرأ	
٧٠	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	
٢٥-	في حالة وجود أربعمائة	
٦٤	إذا أحرز الخصم يد ولو لم يكن فيها بنط ويصبح اللعب	

استدراك :

من الجائز أيضاً أن تكون هناك إضافات أخرى في حالة وجود الأربعمئة كالصرا والخمسين والمية وعدد هذه الحالات يصل إلى ١٧ حالة وحساباتها لا تخفى على اللاعبين ، والجدول الذي سبق يساعد على توضيح تلك الحالات إذا استبعدنا من الجدول رقم = ٤ ، ٩ ، ١٣ ، ١٥ ، ١٨ ، ٢١ ، ٢٢ ، وغني عن القول أن المشتري في كل الحالات (وعددها يصل إلى ٤٢) حالة يعتبر خسراناً .

الصرا والخمسين :

إن نظام الصرا والخمسين والمية في الصن هو نفس نظام الخمسين في الحكم ما عدا - أن في الصن - لا توجد أفضلية الصرا أو الخمسين من نوع الحكم .. بل هناك الأولوية للتسلسل الكبير أو لمن يسبق في اللعب فقط في حالة التساوي .

المية :

المية نوعان .

النوع الأول : مية من أربع ورقات متشابهات .

وترتيبها من حيث القوة .

عشرات .. شيايب .. بنات .. أولاد .

النوع الثاني : مية خمس ورقات مسلسلة (سرور) .

وتتبع نظام مية الحكم في القوة مع ملاحظة أن الأولوية لمن يسبق في اللعب .

طريقة لعب الصن :

يحتاج لاعب الصن إلى التركيز كما يحتاج إلى متابعة ما ينزل إلى ساحة اللعب ، ومراقبة تنفير كل لاعب من ورق حتى يستطيع أن يكشف ما في يد كل واحد من الثلاثة اللاعبين .

ويستحسن لمن يشتري « صن » أن تكون في يده إكتان - على الأقل - وسرورهما ، مع إضافة صرا أو خمسين أو مية .

ويمكن أن تكون إكة واحدة ، مع سر طويل ، وإضافة صغيرة أو كبيرة إذا كان النزول من يده ، وعليه أن يتوقع أن في يد رفيقه ورقاً جيداً يعاونه في كسب الجولة .

كما أن أهم لعبة هي التي تضمن له « الآخر » وهي التي تنتهي بها الصكة . إذ أن أكثر الورق فيها يكون ذا عدد كبير ، وبذا يحقق أبناطاً كبيرة .

ولا يخلو الصن من حالات لا قياس لها ولا ضابط :

فقد يشتري لاعب « صن » على إكة واحدة وجنبها « خمسين » على أمل أن يحقق أبناطاً كبيرة من وراء الإضافة واعتماداً على ما في يد رفيقه من رنوق ..

وقد يطمع لاعب وجد في يده مية من عشرات أو شيا ب . ويقدم على شراء صن لأن كل ما يحتاجه لكي تنجح اللعبة ١٦ بنطاً أي إكة ومعها شيبه وولد ، أو نحوها .. ومع ذلك .. يقع في يد الفريق المتنافس إذ تكون عند (المشتري) « عشرة تك » وعند خصمه سر طويل منها فيضطر إلى أن « يتكك » العشرات أو يرميها فيضطرب اللعب ويسقط الحساب من يده مما قد يؤدي إلى الكبوت والخسارة في تلك الحالة ٤٦ .

العشرة .. وقوتها في الصن :

العشرة في الصن هي محور اللعب ونقطة إرتكازه ، ومع أنها تؤكل بالأكة إلا أنها تحجب من ورائها خمس ورقات (من الشيبة إلى السبعة) .

واللاعب الحريف « لا يخرج » أي رنق عنده منه عشرة ووصلة ، لأن أي لاعب من الخصمين يدلل على العشرة فتقع في المصيدة ويخسرها صاحبها ..

وكثيراً ما أدت العشرة التـك إلى خسارة المشتري إذا كانت لديه وكان النزول من يد الخصم الذي يبدأ بلعب الأكة ، وما أن تطيح العشرة حتى ينفرط في السر ، مما يؤدي إلى خلخلة اللعب الذي يقود إلى الخسارة ، وأحياناً إلى الكبوت .

* * * * *

التيتو^(١) .. قواعدده وحساباته:

التيتو مصطلح مشتق من اللغة الفرنسية (Tout atout توت آتو) ومعناها الكل حكم ... الخروج عن المألوف ، والبعد عما تعود عليه لاعبو البلوت من طرق في الحكم والصن بعد أن أصبح تكرار نمط اللعب مملاً دفع بالتيتو إلى إن يزاحم ويدخل جلسات البلوت، وباتت كل وسائل التكتكة والبلف والمغامرة والتهور في الشراء واسلوب اللعب ذاته مكشوفة ومعلومة للجميع حتى لاحت بوارق التجديد في اللعب ، وبدت شمس التيتو تشرق على أجواء لاعبي البلوت فانكب عليها راغبوا التجديد، وزحفت مزاحمة لعبة التيتو على كل البشك شيئاً فشيئاً .. حتى لم يعد يعلن قبل بدء السهرة وكما تعودوا من قبل عن لعب التيتو، بل غدا كل من لا يلعب التيتو غريباً وسط مجموعة ..

وهكذا ... أنتشر التيتو انتشاراً سريعاً ، ولقي ترحيباً وتجاوباً كبيراً فلكل جديد لذة ، ولذة التيتو في طريقة لعبه ومحاورة اللاعبين .. وفي القراءة المسبقة لما في يد المشتري من ورق وما ينكشف من اضافات .

(١) واشتهر مسمى اللعبة بحرف T تي .
لذا فإن المشتري يكتفي بالاعلان T بدلاً من تيتو .

ومتعة التيتو أيضاً تتمحور في أنه يجمع في حساباته مافي الحكم ومافي الصن ..

فبما أن التيتو يأتي في القمة فوق الحكم وفوق الصن فان الحسابات تشمل الثلاث مستويات في آن واحد:

١- مستوى الحكم : وتظل حساباته كما هي موضحة في جدول الحكم.

٢- مستوى الصن : وتظل حساباته كما هي موضحة في جدول الصن.

٣- مستوى التيتو.

فان تقدم بلال لشراء حكم وزايد عليه الخصم وقال صن، فان من حق بلال أو رفيقه أن يعلي المشتري الى تيتو ، وفي هذه الحالة يصبح كل ولد وما تحته من تسلسل هو سيد الموقف بمعنى ان في التيتو أربعة - حكم - ويكون اللعب خاضعاً في كل لفة من اللفات الثمانية لنوع الحكم الذي في الارض.

طريقة لعب التيتو :

رغم تعدد طرق لعب التيتو إلا أن هناك طريقة أساسية موحدة ... لكن حساباته تختلف في قيمة أهم ورقتين - وهما - الولد والتسعة.

ويتمحور لعب التيتو على كسب أكبر عدد ممكن من الأيادي، ويسعى في هدفه إلى الكبوت، وكما عرفنا - أن القهوة من (٢٥٠) ، وان مجموع

الأيادي في الصكة الواحدة (٥٢) ، فالكبوت يعطي الفريق الذي أحرزه (٨٨) أي أكثر من ثلث القهوة.

وإذا كان لعب الحكم يرتكز على القوة الشرائية على الرنق لواحد وهو الحكم.

وإذا كان لعب الصن يعتمد على القوة الشرائية بالإكك والعشرات والسر بعدها.

فان لعب التيتو يعتمد على القوة الشرائية على الأولاد والتسععات أي الأربعة الأحكام ، ثم السر الطويل من كل رنق.

يتساوى التيتو مع الحكم في أن الذي يسود اللعب هو رنق الحكم، وان الركوب واجب.

ويختلف الحكم عن التيتو في أن الحكم يكون من رنق واحد، وأن ورقة الحكم تفرش أي رنق آخر، وبوشة الحكم الصغيرة تأكل اكة - مثلاً - من رنق آخر إذا قطع منه.

بينما تجد أن التيتو يأخذ طابع الحكم فيصبح التجاوب مع طلب الحكم ضرورياً كما أن الركوب واجباً، ولكن .. ليس هناك فرش في التيتو .. لذا فان ادارة اللعب وتصريفه تعتمد اعتماداً كلياً على المداورة في كسب جميع اوراق الرنق الواحد وتصفية اللعب منه، ثم تبدأ دورة الرنق الثاني، فالثالث، فالرابع (واللعب هنا يشبه طريقة الصن) لذلك تجد لاعب التيتو لا يبدأ في لعب رنق (اللال مثلاً) إلا اذا كان عنده سر طويل منه، وهو بهذه الطريقة يستطيع ان يكشف السوق والتخمين بما في يد رفيقه وخصمه في آن واحد

من رنوق أخرى، وبذا يتمكن من خلخلة اللعب واضطراب خصمه ان يتكك تسعة من أي رنق آخر، كما في الصن عندما يضطر اللاعب إلى أن يتكك العشرة، وبمتابعة دقيقة لتفسير الورق من يد خصمه أو من رفيقه يبدأ في تضيق الحلقة والمناورة عن طريق (خد وهات في الصن) أو طريقة الخروج بره بحثاً عن التسعة على طريقة الحكم حيث يياشر رفيقه في لعب سره الطويل، أو القوة التي في يده .

ويستحسن لمن يشتري تيتو (والنزول من عنده) وكان في يده ولد وتسعة من رنق واحد .. ان يلعب الولد حتى يكشف ما في يد اللاعبين الثلاثة من إضافات .. لأن كل إضافة لا تخلو من ولد أو تسعة أو اكة أو سر طويل فتكون إضافة رفيقه سنداً قوياً في كسب أكبر عدد من الأيدي أو الحصول على كبوت .. وفي الوقت الذي يتجنب أن يقع في يد خصمه إذا كانت الإضافة كبيرة.

لذا يتعين على لاعب التيتو أن يكون:

- * حذراً في الشراء.
- * دقيق الملاحظة أثناء اللعب.
- * جريئاً في المُشْتَرَى حسن التصرف فيه .
- * متجاوباً مع ورقه أكثر من اعتماده على ورق رفيقه.
- * حاضر الذهن سريع البديهة.
- * بعيداً عن البلف أو التهور.

* * * * *

تعدد حسابات ولعب التيتو:

الطريقة الأولى السائدة :

تتميز حسابات التيتو بان لها أكثر من طريقة في الحسابات، وهذه الطريقة هي التي يلعب بها الكثير من هواة التيتو ، وتتبع نظام الكبير في التسلسل، أي نفس الطريقة المتبعة في الصن والحكم، وتعتبر الأكثر شعبية وتداولاً.

الطريقة الثانية :

وهي التي تخضع لنظام البنط ، وتعتبر الطريقة المنطقية التي تتمشى مع فلسفة التجديد في البلوت، فيما أن الولد والتسعة هما الورقتان الراجحتان في التيتو في كل الأحوال ، فالمنطق يقتضي بأن تكون أي إضافة مشتملة على الولد والتسعة أكبر من إضافة الاكة - مثلاً - فالتيتو يعتمد على كسب أكبر عدد من الأبناط ، وصرا الولد والتسعة والعشرة = ٤٤ بنطاً بينما الصرا الكبير من أكة وباشا و بنت = ١٨ بنطاً، وهكذا في بقية الإضافات وسيأتي تفصيل هذه الطريقة وغيرها من الطرق لاحقاً.

الطريقة الثالثة : الفيتو :

وهي طريقة فريدة تختلف عن سابقتها في المسميات وفي الحسابات، وتتفق معهما في قيمة الحكم والصن والتيتو.

المسمى : فيتو

أثو : حكم

صن زاتو : صن (لاحكم)

توتاتو : = كله حكم = تيتو = فيتو

حساب اللعب :

$$١٦ = \text{قيمة الحكم}$$

$$٢٦ = \text{قيمة الصن}$$

$$٥٢ = \text{قيمة الفيتو}$$

الإضافات :

$$١٠ = \text{الصرا}$$

$$٢٥ = \text{الخمسین}$$

$$٥٠ = \text{المیة}$$

قيمة كل كرت :

$$٢٠ = \text{الولد}$$

$$١٥ = \text{التسعة}$$

$$١١ = \text{الاکة}$$

$$١٠ = \text{العشرة}$$

$$٤ = \text{الشیبة}$$

$$٣ = \text{البنٹ}$$

$$\underline{٦٣}$$

$$\text{مجموع الرنوق} = ٦٣ \times ٤ = ٢٥٢ + \text{العشرة الأخيرة} = ٢٦٢$$

ولا بد للمشتري أن يكسب ١٣١ بنطاً فما فوق وإلا فتخسر اللعبة.

والخسارة تكون ١٣٠ فما دون بنطاً بدون إضافات.

الطريقة الرابعة :

وهي طريقة تختلف عن سوابقها في اللعب والحساب ... وتعتمد على الشراء وقوة الورق وحسن التصرف.

فالشراء إلزامي لمن عنده النزول (بداية اللعب).

فالألعاب يشتري حكم واحد من الرنوق الأربعة وهي سلسلة تنازلياً في صنف الرنق وترتيبها من تحت إلى فوق الشيرية - الشوكت - اللال - الكالة.

فان اشترى أول لاعب (حكم - شيرية - مثلاً ، وكان خصمه عنده قوة حكم من الشوكت فله حق الشراء ، وأن اشترى أول لاعب لال ، وزاود عليه اللاعب الذي بعده واشترى كاله فيكسب الشراء ، وهكذا في بقية الاحكام حسب الترتيب الموضح.

واذا اشترى أي لاعب حكماً من أي رنق ، فلاعب الذي في يده قوة صن أن يزيد عليه ويشتري (صن).

واذا أراد أي لاعب أن يعلى المشتري إلى تيتو فله الحق في ذلك وتكون فصل الخطاب :

حساب اللعب كالتالي :

الحكم ١٦

الصن ٢٦

التيتو ٢٦

لا توجد أي إضافة في هذه الطريقة ، ودائماً اللعب صافي القهوة تنتهي بـ ١٠١ فقط .

حسابات التيتو:

الولد ٢٠	بنطاً × ٤ رنوق	= ٨٠
التسعة ١٤	بنطاً × ٤ رنوق	= ٥٦
الأكة ١١	بنطاً × ٤ رنوق	= ٤٤
العشرة ١٠	بنطاً × ٤ رنوق	= ٤٠
الشبية ٤	بنطاً × ٤ رنوق	= ١٦
البت ٣	بنطاً × ٤ رنوق	= ١٢
المجموع		٢٤٨
العشرة الأخيرة		١٠
الإجمالي		٢٥٨

الحساب والعدد :

هذا جدول يوضح كيفية احتساب الاعداد التي تؤدي الى الربح أو الخسارة.

٣-١	= لاشيء
-٤	= ١
١٣-٥	= ٢
١٤-	= ٣
٢٣-١٥	= ٤
-٢٤	= ٥
٣٣-٢٥	= ٦
-٣٤	= ٧

8 =	23-30
9 =	-22
10 =	03-20
11 =	-02
12 =	73-00
13 =	-72
14 =	73-70
15 =	-72
16 =	83-70
17 =	-82
18 =	93-80
19 =	-92
20 =	103-90
21 =	-102
22 =	113-100
23 =	-112
24 =	123-110
25 =	122
26 =	133-120
27 =	-132
28 =	143-130

نظرية البنط

أما نظرية البنط في التيتو فانها تعتمد على عدد الانباط في كل ورقة وتبدأ بالولد والتسعة ، وهذا معناه إلغاء التسلسل بالكبير المتبع في الحكم والصن والابتعاد عن النمطية القديمة.

لذا ... يصبح تسلسل الصرايات ، والخمسينات ، والميات كالتالي :

الصرايات :

٤٤ بنطاً	ولد + تسعة + عشرة
٣٣ بنطاً	ولد + بنت + عشرة
٢٧ بنطاً	ولد + شبيه + بنت
٢٤ بنطاً	تسعة + عشرة + ثمانية
١٨ بنطاً	أكه + شبيه + بنت
١٤ بنطاً	تسعة + ثمانية + سبعة

الخمسينات :

٤٧ بنطاً	ولد + تسعة + عشرة + بنت
٤٤ بنطاً	ولد + تسعة + عشرة + ثمانية
٣٨ بنطاً	ولد + أكة + شبيه + بنت
٣٧ بنطاً	ولد + عشرة + شبيه + بنت
٢٤ بنطاً	تسعة + عشرة + ثمانية + سبعة

الميات :

٥١ بنطاً	ولد + تسعة + عشرة + شبيه + بنت
٤٨ بنطاً	ولد + أكة + عشرة + شبيه + بنت
٤٤ بنطاً	ولد + تسعة + عشرة + ثمانية + سبعة

وتدخل الحسابات الناشئة هذه النظرية تحت نظام العدد النهائي للتيتو .

الاضافات في التيتو:

عرفنا أن مجموع انباط التيتو ٢٥٨ تتضاعف فتصبح ٥١٦ بنطاً أي ٥٢ في العدد.

وتبعاً لذلك فإن جميع الانباط تتضاعف ما عدا الاربعمئة والخمسمئة والستمئة ويكون حساب اللعب كالتالي:

- ١- الصرا $2 \times 20 = 40$ فيصبح اللعب ٥٥٦ أي ٥٦ في العدد.
- ٢- الخمسين $2 \times 50 = 100$ فيصبح اللعب ٦١٦ أي ٦٢ في العدد.
- ٣- المية $2 \times 100 = 200$ فيصبح اللعب ٧١٦ أي ٧٢ في العدد.
- ٤- الاربعمئة 400 فيصبح اللعب ٩١٦ أي ٩٢ في العدد.
- ٥- الخمسمئة 500 فيصبح اللعب ١٠١٦ أي ١٠٢ في العدد.
- ٦- الستمئة 600 فيصبح اللعب ١١١٦ أي ١١٢ في العدد.

وقاعدة الحساب ان تضيف قيمة الاضافة على الحساب الاصلي (٥١٦) وفي حالة وجود الاضافات عند المشتري تحسب لصالحه، أما في حالة وجود الاضافات عند الخصم فتحسب ضد المشتري . والخسارة تكون حسب الجدول التالي :

١- اذا كان اللعب صافي إذا احرز الخصم ١٣٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٥٢
٢- في حالة وجود صرا إذا احرز الخصم ١٢٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٥٦
٣- في حالة وجود ٢ صرا إذا احرز الخصم ١١٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٦٠
٤- في حالة وجود ٣ صرا إذا احرز الخصم ١٠٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٦٤
٥- في حالة وجود ٤ صرا إذا احرز الخصم ٩٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٦٨
٦- في حالة وجود خمسين إذا احرز الخصم ١٠٥ أو أكثر ويصبح اللعب ٦٢
٧- في حالة وجود ٢ خمسين إذا احرز الخصم ٨٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٧٢
٨- في حالة وجود ٣ خمسين إذا احرز الخصم ٦٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٨٢
٩- في حالة وجود ٤ خمسين إذا احرز الخصم ٣٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٩٢
١٠- في حالة وجود خمسين + صرا إذا احرز الخصم ٩٥ أو أكثر ويصبح اللعب ٦٦
١١- في حالة وجود خمسين + ٢ صرا إذا احرز الخصم ٨٥ أو أكثر ويصبح اللعب ٧٠
١٢- في حالة وجود خمسين + ٣ صرا إذا احرز الخصم ٧٥ أو أكثر ويصبح اللعب ٧٤

١٣- في حالة وجود مائة
إذا احرز الخصم ٨٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٧٢
١٤- في حالة وجود مائة + ١ صرا
إذا احرز الخصم ٧٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٧٦
١٥- في حالة وجود مائة + ٢ صرا
إذا احرز الخصم ٦٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٨٠
١٦- في حالة وجود مائة + ٣ صرا
إذا احرز الخصم ٥٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٨٤
١٧- في حالة وجود مائة + خمسين
إذا احرز الخصم ٥٥ أو أكثر ويصبح اللعب ٨٢
١٨- في حالة وجود مائة + ٢ خمسين
إذا احرز الخصم ٣٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٩٢
١٩- في حالة وجود مائة + خمسين + صرا
إذا احرز الخصم ٤٥ أو أكثر ويصبح اللعب ٨٦
٢٠- في حالة وجود مائة + خمسين + ٢ صرا
إذا احرز الخصم ٣٥ أو أكثر ويصبح اللعب ٩٠
٢١- في حالة وجود مائتين
إذا احرز الخصم ٣٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٩٢
٢٢- في حالة وجود مائتين + خمسين
إذا احرز الخصم ٥ أو أكثر ويصبح اللعب ١٠٢
٢٣- في حالة وجود مائتين + صرا + خمسين + صرا
إذا احرز الخصم يد بدون عدد لكسر الكبوت
٢٤- في حالة وجود مائتين + صرا
إذا احرز الخصم ٢٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٩٦

٢٥- في حالة وجود مائتين + ٢ صرا إذا احرز الخصم ١٠ أو أكثر ويصبح اللعب ١٠٠
٢٦- في حالة وجود اربعمائة إذا احرز الخصم ٣٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٩٢
٢٧- في حالة وجود اربعمائة + مائة إذا احرز الخصم يد بدون عدد ويصبح اللعب ١١٢
٢٨- في حالة وجود اربعمائة + مائتين إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١٣٢
٢٩- في حالة وجود اربعمائة + مائة + خمسين إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١٢٢
٣٠- في حالة وجود اربعمائة + مائة + ٢ خمسين إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١٣٢
٣١- في حالة وجود اربعمائة + خمسين إذا احرز الخصم ١٠ أو أكثر ويصبح اللعب ١٠٢
٣٢- في حالة وجود اربعمائة + ٢ خمسين إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١١٢
٣٣- في حالة وجود اربعمائة + صرا إذا احرز الخصم ٢٠ أو أكثر ويصبح اللعب ٩٦
٣٤- في حالة وجود اربعمائة + ٢ صرا إذا احرز الخصم ١٠ أو أكثر ويصبح اللعب ١٠٠
٣٥- في حالة وجود اربعمائة + ٣ صرا إذا احرز الخصم ٤ أو أكثر ويصبح اللعب ١٠٤
٣٦- في حالة وجود اربعمائة + خمسين + صرا إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١٠٦

٣٧- في حالة وجود اربعمئة + خمسين + ٢ صرا إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١١٠
٣٨- في حالة وجود اربعمئة + خمسين + ٣ صرا إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١١٤
٣٩- في حالة وجود خمسمئة إذا احرز الخصم ٥ أو أكثر ويصبح اللعب ١٠٢
٤٠- في حالة وجود خمسمئة + صرا إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١٠٦
٤١- في حالة وجود ستمئة إذا احرز الخصم يد فاضية ويصبح اللعب ١١٢

ملحوظة : يمكن احتساب بقية الإضافات في حالة وجود الخمسمئة والستمئة على نمط الأربعمئة وهي حالات لا تخفى على فطنة اللاعبين .

*

وهذا بيان معكوس بالحد الأدنى من الأبناط التي
يجب أن يحققها الخصم لكي يخسر المشتري

م	البيان	
	الإضافات لدى المشتري	الإضافات لدى الخصم
١	ليس هناك أي مجموعة	
٢	١٤٠	١٢٠
٣	١٥٠	١١٠
٤	١٦٠	١٠٠
٥	١٧٠	٩٠
٦	١٥٥	١٠٥
٧	١٨٠	٨٠
٨	٢٠٥	٥٥
٩	٢٣٠	٣٠
١٠	١٦٥	٩٥
١١	١٧٥	٨٥
١٢	١٨٥	٧٥
١٣	١٩٠	٧٠
١٤	٢٠٠	٦٠
١٥	٢١٥	٤٥
١٦	١٨٠	٨٠
١٧	٢٣٠	٣٠

م	البيان		
	الحالات المختلفة للإضافات	الإضافات لدى الخصم	الإضافات لدى المشتري
١٨	٣ مئة	كسر الكبوت	تحقيق كبوت
١٩	١ مئة + ١ خمسين	٥٥	٢٠٥
٢٠	١ مئة + ٢ خمسين	٣٠	٢٣٠
٢١	١ مئة + ٣ خمسين	٥	٢٥٥
٢٢	٢ مئة + ١ خمسين	٥	٢٥٥
٢٣	٢ مئة + ٢ خمسين	كسر الكبوت	تحقيق كبوت
٢٤	٣ مئة + أي مجموعة أخرى	أنظر: م ١٨	
٢٥	١ مئة + ١ سرا	٧٠	١٩٠
٢٦	١ مئة + ٢ سرا	٦٠	٢٠٠
٢٧	١ مئة + ٣ سرا	٥٠	٢١٠
٢٨	٢ مئة + ١ سرا	٢٠	٢٤٠
٢٩	٢ مئة + ٢ سرا	١٠	٢٥٠
٣٠	١ مئة + ١ خمسين + ١ سرا	٤٥	٢١٥
٣١	١ مئة + ١ خمسين + ٢ سرا	٣٥	٢٢٥
٣٢	١ مئة + ٢ خمسين + ١ سرا	٢٠	٢٤٠
٣٣	٢ مئة + ١ خمسين + ١ سرا	كسر الكبوت	تحقيق كبوت
٣٤	وجود أربع مئة	٣٠	٢٣٠
٣٥	١ أربع مئة + ١ سرا	٢٠	٢٤٠
٣٦	١ أربع مئة + ٢ سرا	١٠	٢٥٠
٣٧	١ أربع مئة + ٣ سرا	كسر الكبوت	تحقيق كبوت

م	البيان		
	الحالات المختلفة للإضافات	الإضافات لدى الخصم	الإضافات لدى المشتري
٣٨	١ أربعمئة + ١ خمسين	٥	٢٥٥
٣٩	أربعمئة + ١ خمسين + أخرى	كسر الكبوت	تحقيق كبوت
٤٠	١ أربعمئة + ١ مئة	كسر الكبوت	تحقيق كبوت
٤١	وجود خمسمئة	٥	٢٥٥
٤٢	١ خمسمئة + أي أخرى	كسر الكبوت	تحقيق كبوت
٤٣	وجود ستمئة (*)	كسر الكبوت	تحقيق كبوت
(*)	ما يعني في الوضعين :	خسارة أكيدة	خسارة مستحيلة

كسر الكبوت : يعني أنه يكفي الخصم الحصول على أي يد لكي يخسر المشتري .

تحقيق كبوت : يعني أنه لا يمكن للخصم أن يلحق الخسارة بالمشتري إلا إذا استطاع أن يحصل على كبوت .

* * * * *

القسم الرابع

القواعد الأساسية



الإضافات :

الإضافات عامل مساعد في إعطاء اللعب قوة تدفعه إلى أن يتجاوز القيمة الأساسية وتعتبر عنصراً يعتمد على الحظ في كسب اللعب أيضاً .

والإضافات تتكون في يد كل لاعب من ٣ أو ٤ أو ٥ ورقات .. ويعلن عن كل إضافة قبل بدء اللعب في اللفة الأولى ، ثم تكشف الإضافة على الأرض قبل البدء في لعب اللفة الثانية .

والإضافات تخضع لشروط كثيرة وتتنوع في كل من الثلاث (الحكم - الصن - التيتو) وتوحد في بعضها وتختلف حساباتها .

في الصن :

١- الصرا	٣ ورقات
٢- الخمسين	٤ ورقات
٣- المية	٤ ورقات
٤- المية	٥ ورقات
٥- الأربعمئة	٤ إكات

في الحكم :

٣ ورقات	١- الصرا
٤ ورقات	٢- الخمسين
٤ ورقات	٣- المية
٥ ورقات	٤- المية
٢ ورقة	٥- البلوت

في التيتو :

٣ ورقات	١- الصرا
٤ ورقات	٢- الخمسين
٤ ورقات	٣- المئة
٥ ورقات	٤- المئة
٤ ورقات	٥- الأربعمئة
٤ ورقات	٦- الخمسمئة
٤ ورقات	٧- الستمئة

وقد يتكرر الصرا في يد كل لاعب فيشكل صرايين كما تتكرر الخمسين أيضاً .

كما أن المية تتكرر إذا كانت مكونة من ٤ ورقات ، وقد يحدث أن يزيد عدد الصرايات إلى ثلاث أو أربع اذا حسبنا ما عند الرفيق الثاني من إضافات .

وتجدر الإشارة إلى أن « البلوت » يكون وحده في الحكم ويتكون من ورقتين إثنين هما الشيبة والبنت من نفس رنق الحكم - ولا يكشف على الأرض بل ينوه عنه أثناء اللعب وبعد رمي آخر ورقة منه .

بيان تفصيلي للإضافات وأنواعها :

إذا جمعت أنواع الإضافات سواءً في الحكم أو الصن أو التيتو كل على حدة لأصبح مجموعها ٨ توزع على :

١- الصرا في الحكم والصن والتيتو :

٤ رنوق .

٦ ورقات هي : الأكة - الشيبة - البنت - الولد - العشرة - التسعة .

كل رنق يشكل من نوعه ٦ أنواع من الصرا .

$$٦ \times ٤ = ٢٤ \text{ مجموع الصرايات .}$$

٢- الخمسين في الحكم والصن والتيتو :

٥ ورقات من كل رنق وهي : الأكة - الشيبة - البنت - الولد - العشرة

$$٥ \times ٤ = ٢٠ \text{ مجموع الخمسينات .}$$

٣- المية في الحكم :

نوعان :

(أ) أربعة ورقات متشابهة (مكررة) مية الاكة - العشرة - الشيبة -

البنت - الولد - من كل رنق $٥ \times ٤ = ٢٠$ مجموع الميات

المتشابهة.

(ب) خمسة ورقات مسلسلة :

٤ أنواع : مية الأكة - الشيبة - البنت - الولد - من كل رنق .

$$٤ \times ٤ = ١٦ \text{ مجموع الميات المسلسلة .}$$

٤- المية في الصن :

نوعان :

(أ) أربعة ورقات مكررة .

مية العشرات - الشياب - البنات - الأولاد = $4 \times 4 = 16$

مجموع الميات المتشابهة .

(ب) خمسة ورقات مسلسلية:

٤ أنواع - مية الاكّة - الشياب - البنات - الولد = $4 \times 4 = 16$

مجموع الميات المسلسلة .

٥- المية في التيتو :

نوعان :

(أ) ثلاث ورقات (مكررة)

العشرات - الشيبات - البنات = ٣ مجموعات 4×4 رنوق = ١٢

مجموع الميات المتشابهة .

(ب) خمسة ورقات سلسلة

٤ أنواع: مية الاكّة - الشيبة - البنات - الاولاد $4 \times 4 = 16$

مجموع الميات المسلسلة .

٦- الاربعمئة في الصن والتيتو :

٤ - إكك

٧- الخمسمئة في التيتو :

٤ تسعات

٨- الستمئة في التيتو :

٤ أولاد

متى تقبل ومتى تلغى الإضافات ؟

على طريقة أو مبدأ « البقاء للأقوى » فإن قبول الإضافات أثناء سير اللعب يخضع لنظام الأقوى فالأقوى ، أو الكبير فالكبير :

لتوضيح ذلك نقول :

الصرا :

ويتكون كما عرفنا من ثلاث ورقات ، وهو ستة أنواع يتساوي في التشكيل في الحكم والصن والتيتو ولكن يختلف في القوة إذا اعتمد في اللعب نظام البنط وقد سبق شرح هذه النظرية .

١- الأكة : ويتكون من أكة + شيبة + بنت

٢- الشيبة : ويتكون من شيبة + بنت + ولد

٣- البنت : ويتكون من بنت + ولد + عشرة

٤- الولد : ويتكون من ولد + عشرة + تسعة

٥- العشرة : ويتكون من عشرة + تسعة + ثمانية

٦- التسعة : ويتكون من تسعة + ثمانية + سبعة

فإذا أعلن بلال أن «عنده صرا» وكان هو البادئ باللعب ثم أعلن خصمه أن «عنده صرا» أيضاً ، فإن على بلال أولاً أن يعلن لخصمه أن «صراه» من أكة مثلاً . فيكون هو الأقوى وعندها يكشفه أمام اللاعبين .

وإذا كان صرا بلال من أي نوع آخر وكان عنده الدور ليلعب ، فإن عليه أن يعلن صراه أيضاً ، فإذا كان صرا الخصم أكبر في التسلسل المئين أعلاه ، فلا يجوز لبلال أن يكشف صراه .

إما إذا كان الدور في اللعب عند بلال ، وكان الخصم قد أعلن قبله أن « عنده صرا » ، فإن على بلال أن يسأل الخصم عن صراه ، فإذا كان أقوى كشفه .

وإذا كان اللعب حكماً ، وتساوت الصرايات بمعنى أن كلا الصرايين المشتري والخصم - من أكة ، فإن صرا الحكم يكسب الجولة حتى ولو كان الخصم سابقه في اللعب أو في إعلان الصرا .. وهذه ميزة في الحكم لا توجد في الصن أو في التيتو .

وتعليل فلسفة تميز إضافة من الحكم عن غيرها هو أن أي من الإضافات (الصرا - الخمسين - المية) لا تخلو إحداها من التسعة أو الولد أو البنت ، ونحن نعلم أن تسعة الحكم تساوي ١٤ بنطاً ، والولد يساوي ٢٠ بنطاً ، وأما البنت فإن قيمتها تزداد في الحكم لأنها تحمل في طياتها نصف قيمة البلوت ٢٠ بنطاً .

لذا فإن القيمة الإضافية الإجمالية ترتفع عن مثيلاتها في الحكم .

الخمسين :

وتتكون من أربع ورقات متسلسلة ، وهي خمسة أنواع : (وتخضع أيضاً لنفس الشرط الذي سبق في الصرا في نظرية البنط)

- ١- الأكة : إكة + شيبة + بنت + ولد
- ٢- الشيبة : شيبة + بنت + ولد + عشرة
- ٣- البنت : بنت + ولد + عشرة + تسعة
- ٤- الولد : ولد + عشرة + تسعة + ثمانية
- ٥- العشرة : عشرة + تسعة + ثمانية + سبعة

وينطبق مبدأ الأقوى الذي سبق ذكره في الصرا على الخمسين أيضاً ..
بمعنى أن الخمسين الأكبر تلغى التي تحتها .

أما إذا تساوت الخمسينات في الحكم فإن الخمسين من نوع الحكم
تكسب ..

كما أن خمسين اللاعب الذي يلعب قبل الآخر إذا ما تساوت فإنها
تكسب سواء كانت في الحكم أو الصن أو في التيتو .. وعندها يقول : « أنا
قبلك » ويكشفها اللاعبين .

المية :

المية في الحكم على نوعين :

الأول : مية من أربع ورقات متشابهة ، وهي خمسة أنواع :

٤ أكات .

٤ عشرات .

٤ شيا ب .

٤ بنات .

٤ أولاد .

الثاني : مية من خمس ورقات وهي أربعة أنواع :

١- الأكة : إكة + شيبة + بنت + ولد + عشرة

٢- الشيبة : شيبة + بنت + ولد + عشرة + تسعة

٣- البنت : بنت + ولد + عشرة + تسعة + ثمانية

٤- الولد : ولد + عشرة + تسعة + ثمانية + سبعة

والمية في الصن على نوعين :

الأولى : مية من أربع ورقات متشابهة ، وهي أربعة أنواع :

٤ عشرات .

٤ شيا ب .

٤ بنات .

٤ أولاد .

الثانية : مية من خمس ورقات مسلسلة وهي أربعة أنواع :

١- الإكة : إكة + شيبة + بنت + ولد + عشرة

٢- الشيبة : شيبة + بنت + ولد + عشرة + تسعة

٣- البنات : بنت + ولد + عشرة + تسعة + ثمانية

٤- الولد : ولد + عشرة + تسعة + ثمانية + سبعة

والمية في التيتو على نوعين :

الأول : مية من أربع ورقات متشابهة ، وهي ثلاثة أنواع :

٤ عشرات .

٤ شيا ب .

٤ بنات .

الثاني : مية من خمس ورقات مسلسلة وهي أربعة أنواع :

١- الولد : ولد + تسعة + عشرة + شيبة + بنت

٢- البنات : ولد + بنت + عشرة + تسعة + ثمانية

٣- تسعة : ولد + تسعة + عشرة + ثمانية + سبعة

٤- الأكة : إكة + عشرة + شيبة + ولد + بنت

وينطبق المبدأ الذي تقدم في الصرا والخمسين على هذه الميات أيضاً ،
بمعنى أن المية الأكبر تلغي ما تحتها .

وكذا المية من نوع الحكم تكسب مثيلتها حتى ولو كانت المية الأخرى
سابقة عليها في اللعب .

كما أن المية المكونة من خمس ورقات تلغي المية المكونة من أربع ورقات
.. فإذا كانت لدى بلال مية مسلسلة من ولد ، وعند الخصم ٤ بنات مثلاً فإن
مية بلال هي التي تكسب .

استدراك :

إذا كان اللعب حكماً ، وكانت عند بلال مية من أربع إكات ، وكان عند
الخصم مية مكونة من خمس ورقات مسلسلة « أي كانت » ، فالرأي السائد
هو أن مية الخمسة الورقات أقوى من الأربعة الأكات إذ أنها ستكسب
خمسة أياد بدلاً من أربعة .

الدبل في الحكم :

هذه الكلمة إنجليزية الأصل DOUBLE ولم تُعَرَّب ، فبقيت على
علاقتها وحافظت على مدلولها .. وهي تعني في الحكم أن القيمة الإجمالية
للعب تتضاعف ، فبدلاً من ١٦ قيمة الكسب أو الخسارة تصبح ٣٢ ..

ولكي نشرح هذه الظاهرة المستقلة في اللعب نقول :

بلال اشترى حكم شوكت على الخمسة ورقات التي وزعت بعد أن كشفت ورقة الشراء ، والمفروض أن تكون عنده قوة في الحكم تمكنه من أن يحرز أكثر من ٨١ بنطاً أي ٨ في العدد .. غير أن خصمه وجد أن من بين ورقه قوة في الحكم الذي اشتراه بلال تمكنه من أن يحرز - بما عنده من ورق أكثر من ٨٢ بنطاً ، وعلى افتراض أن ورق رفيقه أيضاً يرجح خسارة بلال - فعندها « يشكه » بالدبل - أي يعلن قبل توزيع الثلاث ورقات الباقية أن يتحمل مسئولية خسارة أو نجاح اللعبة . ويتحدى بذلك المشتري في أنه لا يستطيع إحراز ٨١ بنطاً المطلوبة .

وهناك وسيلة أخرى تشجع الخصم على الدبل .. وهي أن يكون من بين ورقاته الخمس : إضافة قوية ، كأن تكون مثلاً مية أو خمسين ، أو صرا مع البلوت مع إكة أجنبية .. فعندها يعلن الدبل ، وتنتقل إليه مسئولية كسب اللعب .

وفي كلتا الحالتين على اللاعب الذي قام بالدبل أن يحرز أكثر من ٨١ (٨ في العدد) بنطاً إذا كان اللعب صافياً . أو أي عدد يوازي ما لدى المشتري من إضافة أو أكثر .

وهناك ما يسمى بالدبل الغرقان أو الميت : ذلك بأن يكون بلال قد اشترى حكماً وهو متقدم في العدد ، فعندها يعلن الخصم الدبل على أمل أن تحدث مفاجأة في الورق بأن تكون هناك إضافة كبيرة ، فإذا نجح الدبل تتعدل كفة الخصم فتتقدم ويزاحمه في كسب القهوة ، وإذا لم ينجح (فيادار ما دخلك شر) - ويكسب بلال الدبل ، وينهي القهوة بشرف .

وإذا كان في اللعب « بلوت » سواء عند المشتري أو الخصم ، فإن

«البلوت» لا «يدبل» أي لا يتضاعف عدده كبقية الإضافات ، وبحسب ٢ بنط في جميع الحالات .

التريه THREE :

إذا قبل بلال دبل الخصم فإن مسئولية نجاح الدبل يتحملها الخصم ، أما إذا لم يعجب بلال هذا القرار وكان متمكناً من ورقه ، واثقاً من إدارته للعب ، مؤملاً أنه ورفيقه يستطيعان إحراز أكثر من ٨١ بنطاً (٨ في العدد) ، أو ما يعادلها في حالة وجود إضافة عند الخصم فإنه يصعد الموقف ويرفع من قيمة اللعب ويقول « تريه » وهي كما نرى كلمة أجنبية بمعنى ثلاثة ، أي ثلاثة أضعاف قيمة الحكم $3 \times 16 = 48$ في العدد مع مضاعفة الإضافات ثلاث مرات إن وجدت ما عدا (البلوت) .. وتنتقل مسئولية نجاح اللعب أو خسارته إلى المشتري الأصلي ..

وقفة - ١ -

بعض البشك تجيز تصعيد الدبل إلى أكثر من التريه بنفس الشروط السابقة ، والغالبية توقف الدبل عند حد التريه ، وحجتهم بأن تصعيد الدبل إلى أعلى يضيع حلاوة اللعب وقد تنهى القهوة في لفة واحدة لأن « المدبل » والمشتري يكونان متساويين في القوة والثقة في النفس ، بحيث لا يسمح كل منهما للآخر بأن يمتلك زمام اللعب ، لذلك .. فقد يرتفع الدبل إلى أكثر من التريه ، وقد يكون (بالقهوة) أي بكامل اللعبة .

وقفة - ٢ -

إذا تحصل المشتري على كبوت - وكان الخصم قد " دبل عليه " فإن قيمة الكبوت المعروفة - ٢٥ في العدد - تتضاعف $25 \times 2 = 50$ كما تتضاعف أي

إضافات أخرى سواء عند المشتري أو المدبل .

وإذا حصل العكس - أي أن المدبل قد أحرز الكبوت لصالحه فإن القيمة الإجمالية أيضاً تتضاعف - ولا مجال لأي تعللات أخرى .

وقفة - ٣ -

القاعدة المعروفة هي : (إذا تساوى الطرفان فالمدبل خسران .. فلو أن الذي أقدم على الدبل أحرز ٨١ بنطاً فقط فإنه يخسر الدبل ويحسب للمشتري ٣٢ في العدد ويُغنى مبدأ المساواة والمناصفة في العدد .

وتطبق هذه القاعدة على المشتري نفسه عندما يطلق التريه ، فلو أحرز ٨١ بنطاً فإن المدبل أي اللاعب الخصم يكسب الجولة لأن الذي قام بإعلان التريه تحمل مسؤولية نجاح اللعبة وكان عليه أن يحرز أكثر من ٨١ بنطاً .

الدبل في الصن :

بعض البشك يجيز الدبل في الصن ، والبعض يرفضه .

وهناك من يقبله إذا تعدى الخصم في العدد « فوق المية » وكان الفريق المنافس « تحت المية بالطبع » .

وهناك من يجيز الدبل في الصن إذا أجزى نظام الأشكل - كما أن هناك من يجيز الدبل في الصن إذا أجزى الرص في اللعب .

وفي كل الاحوال يسري نظام الدبل في الحكم عليه في الصن .. فيتضاعف العدد ٢٦ وتصبح قيمة الدبل ٥٢ .

وفي حالة وجود إضافة أي كان نوعها فإن عددها يتضاعف أيضاً.

التريه :

عرفنا أنه يمكن أن يصعد الدبل في « الحكم » إلى التريه .. ولكن .. لا تريه في الصن .

الدبل في التيتو :

وكما في الصن .. فالخلاف حول الدبل في التيتو يتراوح بين القبول والرفض ، وفلسفة الذين يرفضون الدبل تبنى على أن قيمة القهوة ٢٥٠ فإذا أجزى الدبل فإن الخسارة تكون $2 \times 52 = 104$ بدون أي إضافات ، مما يؤدي إلى سرعة إنهاء اللعب دون استمتاع ، بينما يتمسك الذين يؤيدون الدبل ويطالبون به بأن البقاء للأصلح فإذا لم يكن اللاعب متمكناً من نفسه واثقاً من حسن تصرفه وقوة شرائه فحري به ألا يدخل الساحة أصلاً .. فاللعب يتطلب جرأة وتحدى .. وتسرى قواعد الدبل في التيتو كما هي في الصن . ولا تريه في التيتو .

الكبوت في الحكم :

الكبوت في الحكم معناه أن يكسب أحد الفريقين جميع الأيدي الثمانية بحيث لا يعطي الفرصة للخصم أن يحرز شيئاً . أو أن يستغل ورقة ..

ونورد هنا فقط أن قيمة الحكم تتحول إلى ٢٥ في العدد بدلاً من ١٦ زائداً الإضافات التي لدى بلال ورفيقه إن وجدت . أما إضافات الخصم في حالة وجودها فإنها لا تحسب له طالما أنه لم يحرز أي يد .. بمعنى أن الكبوت يلغي أية إضافات ما عدا البلوت ، فيسجل للخصم إن وجد ،

وبعض البشك ترفض حتى تسجل البلوت في حالة الكبوت (وهذا هو الرأي السائد) .

الكبوت في الصن:

الكبوت في الصن من عوامل الكسب ، فإن له رونقاً خاصاً في اللعب .. ولا يعتمد الكبوت على الحظ ، أو الورق الجيد فقط .. وإنما يتطلب مهارة خاصة في تصريف الورق والملاحظة الدقيقة لما ينزل على الأرض ، والتجاوب السريع مع الرفيق وما ينفره أو يطلبه ، كذلك يحتاج إلى ما يشبه التخمين أو الفراسة لمعرفة ورق كل لاعب وما عنده من سرور . وتتحول قيمة الصن إلى ٤٤ بدلاً من ٢٦ زائداً الإضافات التي لدى الفريق الذي كسب الكبوت - إن وجدت .. أما إضافات الخصم فإنها لا تحسب له طالما أنه لم يحرز شيئاً ، كما أنه وفي حالة الدبل تصبح مجموعة القيمة ٨٨ ، وتدخل الإضافات أن وجدت أيضاً، ولم يعد أحد يحتسب قيمة الكبوت المقلوب التي كانت تلعب من زمن طويل (٨٨) [والكبوت المقلوب يحدث إذا اشترى الخصم صنا ولم يكسب أي يد] وبالتالي فيحسب ٤٤ فقط ، واحتساب قيمة الإضافات إن وجدت .

الكبوت في التيتو:

محور لعب التيتو يتمركز في كسب جميع الأيادي، فإذا تحقق ذلك تكون الجائزة هي الكبوت وترتفع حسابات اللعبة من ٥٢ الى ٨٨ .. وتضاف إليها جميع الإضافات، كل إضافة تحسب بقيمتها الأساسية .

« الشراء » أو « المُشْتَرِي » في البلوت عصب اللعب .. وعلى قوة الشراء يعتمد اللاعب ورفيقه على الكسب .

والشراء وسيلة للتفوق المميز على الخصمين ، إذ أن اللاعب الذي يقدم على الشراء يضمن كسب أبناط زائدة على الخصم بوجود قوة ضاربة من الورق في يده ، وكذلك إذا أحسن التصرف فيه لأن أي خسارة في الشراء تفقده العدد التصاعدي المطلوب لنهاية القهوة ، وتعطي الخصم فرصة كسب اللعبة كاملة ١٦ في الحكم ، و ٢٦ في الصن ، وفي التيتو ٥٢ .

وللشراء درجات ثلاث « حكم أولاً » فإن لم يقبل الخصم زاد عليه « صن » فإن لم يعجب الخصم الآخر رفعه إلى « تيتو » .

وطريقة الشراء بسيطة معقدة ..

ولكي نشرح ذلك نقول :

بعد أن يوزع اللاعب الذي عليه « التبويظ » الخمس ورقات الأولى يكشف ورقة ويُحرِّج عليها للشراء ، واللاعب الأول الذي على يمين الموزع له الحق في الشراء - أولاً - فإن رغب في الشراء أعلن أنه يشتري « حكم » أو « صن » أو « تيتو » وإذا لم يجد في ورقه قوة تمكنه من المشتري يقول « بس » وهذه كلمة قد يكون أصلها - PASS - باس باللغة الإنجليزية وتعني يمر أو يعدي ، والقصد منها أنه لا يرغب في المشتري .

وتنتقل فرصة الشراء إلى اللاعب الثاني الذي يليه ، فإن رغب يعلن عن ذلك ، وإلا فاللاعب الثالث ، ثم الرابع - أي الموزع نفسه .

فإن لم يشتري أحد من اللاعبين الأربعة حكماً في الأول أو صنأ .. أو تيتو
تعطي الفرصة مرة ثانية للاعبين الأربعة - وبالدور والترتيب السابقين ..
وهذا ما يسمى في البلوت « ثاني » ..

فإن اشترى اللاعب الأول حكم كالة مثلاً ، فلا يحق للاعب الذي يليه
شراء حكم .. ولكن يمكن له أن يشتري « صن » ، وهنا يحق للاعب الأول
الذي اشترى حكم كالة أن يرفض زيادة خصمه عليه بشراء « صن » ويزايد
عليه بأن يرفع اللعب إلى التيتو ، والمزايدة حق للاعبين الأربعة ، وللذي
يسبق الثاني ، ويمكن لأي لاعب أن يعلن شراء « تيتو » دون انتظار اللفة
الأولى أو الثانية ، بينما إذا كانت ورقة الأرض المكشوفة « ولد » أو « تسعة »
وهنا يحق للاعب الذي يسبقه أن يقطع عليه ويشتري قبله .

والقاعدة في الشراء في مراحلها الثلاثة هي التي سبق شرحها ولكن ..
هناك دورة واحدة قد تختلف عنها ، ويمكن أن نسميها - الفرملة - وهي أن
تكون الورقة المكشوفة إكة أو ولد فإن لم يشتري أحد من اللاعبين الأربعة في
اللفة الأولى فتعطي الفرصة « للثاني » .

ولنفرض أن بلال أول لاعب على يمين الموزع أشتري « حكم » في الثاني
.. هنا .. لا يحق له تسمية حكمه انتظاراً لقرار اللاعبين الثلاثة فربما زاد
أحدهم على الحكم وطلب أن يقلبه « صن » أو يرفعه إلى « تيتو » فلاعب
الأول - بلال - قطع الطريق عليه أو فرملته ، ويحق له أن يشتري قبله
وعلينا أن نتذكر دائماً أنه لا ثالث في اللعب .

وهناك حالة قليلاً ما تحدث :

تلك : أنه إذا ما امتحن اللاعب الأول - بلال - في الإكّة التي أمامه على الأرض .. وأعلن أنه يشتري « حكم » تخوفاً من أن يزيد عليه الخصم فيضطر إلى سحبها .. هنا .. وإذا كان الخصم ماكرأ « يشكه » بالدبل الغائب حتى ولو لم يسم بلال حكمه عندها يتعين على بلال أن يسمى حكمه بعد مراجعة أوراقه الخمسة ومحاولة تذكر طبقات الورقة في اللفة السابقة - إن استطاع .

ونسبة نجاح الدبل ٥٠٪ لكل منهما .. إلا إذا حدثت مفاجأة بأن تكون هناك قوة حكم عند رفيقه ، أو وجود إضافات عنده أو عند رفيقه ، وعلى كل حال .. فخسارة الدبل ٣٢ ، وربما كانت أقل من قيمة ٤٠٠ في الصن - أو كبوت ٤٤ .

وهناك قاعدة معروفة في الشراء ، وهي أنه لا يجوز أن يشتري الرفيقان صن أو تيتو في وقت واحد ، أو أن يسحبا ورقة الأرض - خصوصاً - إذا كانت إكّة أو ولد .

طريقة الشراء :

الشراء يتوقف على مرونة اللاعب وحسن تصريفه للعب * غير أن المتعارف عليه بين اللاعبين في طريقة الشراء هو :

في الحكم :

أن تكون لدى المشتري ثلاث أو أربع ورقات من الحكم من بينها الولد + التسعة + العشرة .. أو ولد + شيبة + بنت .. أو أي مسلسل آخر .. وليس بالضرورة أن يكون النزول « بداية اللعب » من عند المشتري أو رفيقه - وإن

كان يفضل ذلك .

في الصن :

أن يكون لدى المشتري إكتان مع سرورهما - على الأقل - ويستحسن أن يكون النزول من يده حتى يستطيع التحكم في دفعة اللعب ، أو أن يكون النزول من عند رفيقه كي يساعده بما عنده من ورق كبير أو سر طويل ..

ويمكن للمشتري أن تكون عنده إكة واحدة + عشرين مردوفتان مع إضافة أو اثنتين .

ويمكن لأي لاعب القيام بشراء صن معتمداً على إضافة مية من العشرات أو الشياب « فقط » على أمل أن تكون عند رفيقه إكة أو سر طويل .

في التيتو :

أن تكون لدى المشتري قوة ضاربة من الأولاد والتسعات وسرورهما .. ويقدر ما يكون اللعب مركزاً في يد المشتري خصوصاً إذا كان النزول من عنده فإن الكسب يكون من نصيبه ورفيقه ، ولا تقل قوة التيتو عن ولدين وما يتبعهما مع تسعة مردوفة أو صرا من ولد وتسعة ، أو خمسين أو مئة •

الأشكال :

ضرب من ضروب الشراء .. أو مسمى من مسميات الصن .. ونظام الأشكال عرف في السنين القريبة ، وبدأ على نطاق ضيق ، ولا زال بعض من اللاعبين يرفضونه .

والأشكال لا يكون إلا في حالة شراء الصن .. بمعنى :

أن هلال يوزع الورق ، ويكشف سبعة لال - مثلاً - .. يعلن الخصم أنه لا يرغب في الشراء ، ويعلن بلال عدم رغبته أيضاً ، وكذا الخصم التالي ثم يأتي الدور على هلال فيقول - أشكل - أي صن .

وكلمة أشكل هي إشارة لرفيقه بأن يقوم بسحب الورقة المكشوفة قبله ، فيكون هلال قد تخلص من « البوشة » الصغيرة على أمل أن يكسب ورقة أخرى قد تكون مفيدة في العدد ، ويكون أيضاً قد أفهم بلال بأنه لا يريد رنق اللال ، وأن قوة ورقه تكمن في رنوق أخرى .

وطبيعي أن يأخذ اللعب طابع الصن ، وأن يستمر بالطريقة العادية .

ولا شيء يميز الأشكال سوى لحظة الشراء والتخلص من الورقة المكشوفة على الأرض لوناً ومضموناً ، وهذا هو سبب رفض الذين لا يوافقون على نظام الأشكال ..

الغش :

الغرض من لعب البلوت هو الاستمتاع بفن اللعبة ، والتركيز فيها يعطي انسجاماً للاعبين وتذوقاً للمسرات الفنية والايقاعات الجيدة كمن يستمع إلى لحن مميز مليء بالنغمات الجميلة والنقلات التي تطرب الآذان .

وكأي لعبة أخرى .. لا بد أن يكون هناك غالب ومغلوب .. ومن الناس من يتقبل الغلب بروح رياضية عالية ، ويتمثل بالقول المعروف « الغلب في الحنبيل » .

ومنهم من يستمتع بلذة النصر ، ونشوى الانتصار ويردد : « بات غالب ولا تبات مغلوب ».

غير أن من اللاعبين من لا يرضى بالهزيمة ولا يقبل الغلب ، ويحاول بشتى الطرق ألا يرتدي لباس المغلوبين أو أن يظهر بمظهر الضعيف ..

من هذه الطرق .. محاولة الغش في اللعب ورائدهم في ذلك : القول السائد : « اللي تغلب به ألعب به ».

والغش على أنواع :

١- أن يقوم اللاعب الذي عنده « التكويز » - التوزيع - بسرقة بعض الكروت (الأكك أو الأولاد مثلاً) ، وعليه أن يكون سريع الحركة - ثابت الجأش - لا يبدو عليه الارتباك أو الارتعاش ، فيقوم بدس ورقاته الخمس الأولى بين الورق المتبقي من التوزيع ، ثم يوزع الورق على اللاعبين ، وما تبقى في يده يضمها إلى ما خبأه من ورقات .

٢- أن يحاول أن يقطع أي بعدم التجاوب مع الرنق المطلوب - مثلاً بلال لعب أكة كالة - والخصم عنده العشرة تك فلا يرميها ويبقيها للعبة أخرى .

٣- أن يفرش رنقاً معيناً ثم يكتشف أن ذلك الرنق المطلوب موجوداً عنده .

٤- أن يحاول رص الورق بحيث يقسم أو يوزع الورق (البوش) على الخصمين ويحتفظ لنفسه ولرفيقه بالأكك أو الأولاد ، ثم يشتري هو أو رفيقه صن أو تيتو ويكسب الجولة .

٥- أن تكون هناك حركات لكل رنق متفق عليها مسبقاً بين الرفيقين أو لغة مصطلح عليها مدروسة بينهما .

عقوبة الغش :

ليس هناك قاعدة ثابتة متعارف عليها ، ولكن عقوبة الغش تخضع لقانون المحل :

١- بعض البشك تعتبر الغش أمراً ثانوياً لا يقدم ولا يؤخر في اللعب .

فإذا كان بلال وهلال هما المشتريان واللعب يجري لصالحهما .. أعادا الورقة المغشوشة إلى صاحبها ونبهاء « بصنعة لطافة » أنهما يراقبان اللعب بعين فاحصة، وأن محاولاته لا تجدي .

٢- إذا كان بلال وهلال في موقف حرج من اللعب وأحسا بقرب الخسارة وضبطا الخصم في محاولة غش فأنهما يقومان بالتكويش . (أي توقف اللعب . وبطلان الصكة) .

٣- وهناك من البشك من يلعب للاستمتاع والتلذذ بحيث لا تقبل أن يعكر صفو اللعب أي محاولات للغش ، وتفترض في الذي يغش الضعف والعجز عن مجارة اللعب ومساواة اللاعبين المتفوقين في العدد .. لذلك فإن أي حركة أو كلام أو إشارة ترمز إلى غش فإنهم يوقفون اللعب ويطبقون نظام « التقييد » وهو أن يسجل على الفريق الذي حاول أحد لاعبيه الغش خسارة ١٦ في الحكم و ٢٦ في الصن، و ٥٢ في التيتو .

وإذا كانت هناك إضافات .. فتسجل مع الخسارة في كل الأحوال .

الكاشو :

الكاشو أو التكويش معناه أن يعلن لاعب بطلان اللعب وتوقفه .. وذلك لأن واحداً من الفريق الخصم قام بمحاولة غش .. إلا أنها ظبطت في وقتها ، أو بعد دورة أو دورتين قبل نهاية اللعب .

والكاشو في اللعب من الأمور السلبية التي تعكر صفو اللاعبين ، وتثير حساسية خاصة بينهم ، كما أنه من أهم الأسباب التي تنتزع حلاوة اللعب وتطفيء رونقه .

وكثيراً ما يؤدي الكاشو إلى إثارة اللاعبين مما ينتج عنه توقف اللعب نهائياً ، أو إلى نزاع كثيراً ما يطول .

لذا فإن أكثر البشك في الوقت الحاضر لا تقر نظام الكاشو وتعتمد إلى نظام « التقييد » وهو الذي يخضع أي غلط أو محاولة للغش سواء كانت متعمدة أو غير متعمدة ، مقصودة أو غير مقصودة ، إلى الخسارة وتسجيل أو تقييد كامل العدد لصالح الفريق الآخر ، وبهذا يسد باب النزاع ، ويمتنع اللاعبون عن القيام بأية محاولات ، فتعود للعب حلاوته وانسيابيته دون انقطاع .

هناك قاعدة قديمة تخص الكاشو ، وهي التي تتعلق بتكويظ الورق وتوزيعه مرة أخرى بعد الكاشو مباشرة وهي : « الكاشو في محله » .

الرص :

الرص هو عبارة عن تجميع وترتيب الورق عند « تكويظة » بطريقة حسابية ، بحيث يستطيع اللاعب الذي يعتمد الرص أثناء قيامه بتوزيع

الورق أن يوزع الألك لنفسه أو لرفيقه ، وكذلك الأولاد ..

والغرض من الرص هو كسب عدد كبير جداً في دورة واحدة سيما إذا كان الخصم متقدماً في العدد ..

التشليل (١) :

وهو يشبه الرص ، ومدلوله يشرح معناه : والتشليل مأخوذ من شلل الثوب أي رتبته أو خيطه أو غززه ، والمقصود أن يقوم اللاعب أثناء تجميعه الأيادي من الأرض وبحركات سريعة بضم الألك معاً ، إكتان في موضع وإكتان في مكان آخر ، أو ثلاث إكات ، وبعدها إكه واحدة ، وهكذا الحال مع العشرات والأولاد والتسعات .

والفرق بين الرص والتشليل ، أن الرص يقوم على عملية حسابية بحتة . بينما الثاني يعتمد على تجميع الورق الكبير دون حساب .

* * * * *

* * *

*

(١) وتسمى « الغزغة » أو المزايتة .

القسم الخامس

مقترحات لتطوير البحوث

مقترحات لتطوير البلوت :

بما أن لعبة البلوت كانت إلى أجل قريب تمارس على أساس التسلية فقط ولم تكن لها منافسات منظمة (مباريات ، دوري ، أو كأس) لذا لم تظهر على السطح مشكلة عدم توفر أسس وقواعد موحدة تكون مرجعاً تحكم ممارستها ، وهذا القصور أدّى إلى اختلاف المدارس باختلاف البشك بحيث أن كل بشكة تتمسك بقواعد وأسس معينة قد تختلف بشكل أو بآخر مع ما تتمسك به بشكة أخرى . غير أن منافسات كأس البلوت وكأس التيتو التي بدأت منذ بضع سنوات فرضت الحاجة وأبرزت الأهمية الملحة إلى توفير هذه الأسس والقواعد الموحدة .

الحاجة إلى لمسات للتطوير وتوحيد القواعد والأسس :

لا شك بأن هناك حاجة إلى إدخال لمسات من التعديل التطويري ، وكذلك توحيد القواعد والأسس على لعب البلوت ولكي يكون كُلاً من التطوير والتوحيد إيجابياً ومقبولاً ، فإنه يجب أن يتم ذلك في إطار المتطلبات التالية :

أ - يجب ألا يتسبب التطوير في تغيير جذري في أسلوب اللعبة وأركانها الأساسية

ب - أن تكون هناك أهداف إيجابية من توحيد الأسس والقواعد ، مثل :

- ١- تبسيط اللعبة ، وتيسير طريقة حساباتها واحتساب نقاطها
- ٢- إزالة الاستثناءات (أي استبعاد أداة الشرط « إذا ») ، وعدم إعطاء فرصة في أي حالة من الحالات لتمييز أحد الفريقين عن الآخر ، فمثلاً يجب إدخال تعديل طفيف ومقبول لإزالة القاعدة الاستثنائية التي تقول : " إذا تساوى الطرفان فالمدبل خسران " ، أو القاعدة الاستثنائية التي يترتب عليها في حالة الحكم أن تسقط سبعة المشتري بينما تحسب خمسة الفريق المنافس بواحد.
- ٣- تجنب إمكانية حدوث تعادل تام في الأبناط في أي لعبة ، سواء بوجود إضافة أو أكثر أو عدم وجود أي منها ، إذ أن إستبعاد إمكانية التعادل في الأبناط يؤكد أن المشتري لكي لا يخسر يجب أن يتفوق على أقل تقدير في الأبناط حتى ولو تعادل في النقاط ، وهذا التطور يساهم في حل مشكلة الدبل وما إلى ذلك .

أسلوب مقترح لحساب الأبناط :

في الواقع وبحكم ممارسة اللعبة والتأمل في سلبياتها ، خاصة فيما يتعلق باحتساب العدد ، حيث ليس هناك ثبات في تطبيق بعض القواعد على الحالات المختلفة ، فمن جهة يقال أن الخمسة بنط في الحكم تحسب بواحد ، ومن جهة أخرى نجد أنه لا يتم في الحكم احتساب الخمس أبناط ولا الست

أبناط ولا السبعة أبناط إذا كانت للمشتري . لذا فمن منطلق الرغبة في تيسير الأمور والبعد عن الاستثناءات وتضارب القواعد ، يمكن حل جميع مشاكل حساب الأبناط واحتساب العدد من خلال تعديل تطويري بسيط ومحدود ، يقتصر فقط على تعديل قيمة العشرة الأخيرة فبدلاً من أن يتم احتسابها كالعادة بعشرة أبناط في كل الحالات نقوم باحتسابها على نحو ما يلي :

في الحكم بـ ٧ أبناط ، وفي الصن بـ ٩ أبناط ، وفي التيتو بـ ١١ بنط وبذلك :

يكون إجمالي أبناط الحكم بعد التطوير ١٥٩ بنطاً بدلاً من ١٦٢ بنطاً
ويكون إجمالي أبناط الصن بعد التطوير ١٢٩ بنطاً بدلاً من ١٣٠ بنطاً
ويكون إجمالي أبناط التيتو بعد التطوير ٢٥٩ بنطاً بدلاً من ٢٥٨ بنطاً
(انظر جداول المقارنة بين الأسلوب التقليدي والمطور لايضاح المردود الإيجابي للتطوير المقترح)

جدول المقارنة بين الأسلوب التقليدي والمطور

بيان الفئات			الأسلوب التقليدي المتبع حالياً						الأسلوب المطور المقترح
فئة	قيمة الوحدة	كميتها	إجمالي أبناط الفئات			إجمالي أبناط الفئات			
			حكم	صن	تيتو	حكم	صن	تيتو	
الالك	١١	٤	٤٤	٤٤	٤٤	٤٤	٤٤	٤٤	
العشرات	١٠	٤	٤٠	٤٠	٤٠	٤٠	٤٠	٤٠	
الباشوات	٤	٤	١٦	١٦	١٦	١٦	١٦	١٦	
البنات	٣	٤	١٢	١٢	١٢	١٢	١٢	١٢	
ولد الحكم	٢٠	١	٢٠	-	-	٢٠	-	-	
أولاد غير الحكم	٢	٣	٦	-	-	٦	-	-	
أولاد الصن	٢	٤	-	٨	-	-	٨	-	
أولاد التيتو	٢٠	٤	-	-	-	٨٠	-	-	
تسعة الحكم	١٤	١	١٤	-	-	١٤	-	-	
تسعة التيتو	١٤	٤	-	-	-	٥٦	-	-	
قيمة اليد الأخيرة			١٠	١٠	١٠	١٠	١٠	١٠	
الإجمالي الكلي لأبناط اللعبة			١٦٢	١٣٠	٢٥٨	١٥٩	١٢٩	٢٥٩	

جدول المقارنة بين الأسلوب التقليدي والمطور

الأسلوب المطور المقترح			الأسلوب التقليدي حالياً			بيان الفئات		
إجمالي إنباط الفئات			إجمالي إنباط الفئات			كميتها	قيمة الوحدة	فئة
تيتو	صن	حكم	تيتو	صن	حكم			
٤٤	٤٤	٤٤	٤٤	٤٤	٤٤	٤	١١	الأكاك
٤٠	٤٠	٤٠	٤٠	٤٠	٤٠	٤	١٠	العشرات
١٦	١٦	١٦	١٦	١٦	١٦	٤	٤	الباشورات
١٢	١٢	١٢	١٢	١٢	١٢	٤	٣	البنات
-	-	٢٠	-	-	٢٠	١	٢٠	ولد الحكم
-	-	٦	-	-	٦	٣	٢	أولاد غير الحكم
-	٨	-	-	٨	-	٤	٢	أولاد الصن
٨٠	-	-	٨٠	-	-	٤	٢٠	أولاد التيتو
-	-	١٤	-	-	١٤	١	١٤	تسعة الحكم
٥٦	-	-	٥٦	-	-	٤	١٤	تسعة التيتو
١١	٩	٧	١٠	١٠	١٠	قيمة اليد الأخيرة		
٢٥٩	١٢٩	١٥٩	٢٥٨	١٣٠	١٦٢	الإجمالي الكلي لإنباط اللعبة		

جدول مقارنة بين الأسلوبين التقليدي والمطور

الأسلوب المطور	الأسلوب التقليدي
القواعد والأحكام الخاصة باحتساب النقاط والريخ والخسارة عامة في كل الحالات وليست هناك أي حالة استثنائية	القواعد والأحكام الخاصة باحتساب النقاط والريخ والخسارة ليست عامة في كل الحالات فهناك حالات استثنائية .
ليس هناك إمكانية للتعاادل في الأبناط	هناك إمكانية للتعاادل في الأبناط .
لا يوجد هذا الاحتمال في الأسلوب المطور فإذا كان المشتري قد حقق، في الحكم، ٩٧ بنط يكون لدى الخصم ٦٢ بنط فقط. أما إذا كان الخصم قد حقق ٦٥ بنط فيكون المشتري قد حقق ٦٤ بنط فقط.	في حالة الحكم: إن الـ ٥ أو ٦ أو ٧ أبناط في الأحاد لدى أحد الفريقين ، يقابلها على التوالي ٧ أو ٦ أو ٥ أبناط لدى الفريق الآخر ، وهذا يعني أن هناك إمكانية أن يكون مجموع النقاط التي حققها الفريقان في حالة الحكم أكثر بنقطة عن المفروض مثل أن يحقق المشتري ٩٧ بنطاً والخصم يحقق ٦٥ بنطاً ، ولحل هذه المشكلة يتم إلغاء اللعبة المشتركة واحتساب ٥ آحاد الخصم للخصم ٧ نقطة وهكذا الأمر على النحو التالي : للمشتري ٩ بنط فيحقق الخصم ٦ بنط وكذلك إذا حقق إذا حقق المشتري ٩ بنط فيحقق الخصم ٦ بنط .

الأسلوب المطور	الأسلوب التقليدي
<p>لا يوجد هذا الاحتمال ، ففي المثال المذكور (وجود خمسين في الحكم) عندما يحقق أحد الفريقين ١٠٦ بنط يكون لدى الآخر ١٠٣ بنط ، وعندما يحقق أحدهما ١٠٥ بنط يكون لدى الآخر ١٠٤ بنط .</p>	<p>الاستثناء السابق يصبح مشكلة ونقطة خلاف بين البشك عندما يكون هناك ، في حالة الحكم ، إضافة ذات الخمسين أو ثلاث مجموعات ذات الخمسين ، ويتبع بعد حساب نقاط اللعبة والاضافات تعادل في الأبناط ، مثل أن يحقق المشتري ١٠٦ بنط ويحقق الخصم (٥٦ بنط + خمسين) ليصبح لديه ١٠٦ بنط أيضاً . فيكون هناك إشكال : هل نحسب للمشتري ١١ نقطة وللخصم ١١ نقطة أم نحسب للمشتري ١١ نقطة وللخصم ١٠ نقطة أم أن نخسر المشتري ونعطي الخصم ٢١ نقطة</p>
<p>سواء في الصن أو التيتو يتم بالنسبة لكل من الك : ٥ أو ٦ أو ٧ أو ٨ أو ٩ أبناط ، جبرها بالزيادة ومن ثم احتسابها بنقطتين . أما بالنسبة لكل من الك : ٤ أو ٣ أو ٢ أو ١ ، بنط ، فيتم جبرها بالتقصان ومن ثم تهمل ولا قيمة لها .</p>	<p>في حالة الصن : يتم بالنسبة للـ ٥ أبناط في الأحاد احتسابها بنقطة واحدة ، بينما يتم بالنسبة لكل من : ٦ أو ٧ أو ٨ أو ٩ أبناط ، جبرها بالزيادة ومن ثم احتسابها بنقطتين أما بالنسبة لكل من الك : ٤ أو ٣ أو ٢ أو ١ ، بنط ، فيتم جبرها بالتقصان ، ومن ثم تهمل ولا قيمة لها . في حالة التيتو : يتم بالنسبة للـ ٤ أبناط في الأحاد احتسابها بنقطة واحدة ، بينما يتم بالنسبة لكل من الك : ٥ أو ٦ أو ٧ أو ٨ أو ٩ أبناط ، جبرها بالزيادة ومن ثم احتسابها بنقطتين أما بالنسبة لكل من الك : ٣ أو ٢ أو ١ ، بنط ، فيتم جبرها بالتقصان ، ومن ثم تهمل ولا قيمة لها .</p>

أمثلة لبعض الحالات وحلها بالأسلوب المطور

مثال (١) : في لعبة حكم الخضم على يد واحدة فقط وهي اليد الأخيرة ، وتضمنت اليد الأوراق التالية : (١ باشا + ١ بنت) ، بالإضافة إلى أنه كان لديه عدد ٣ خمسين ، بينما كان لدى المشتري « بولت » ، فهل يخسر المشتري ؟ ، وما هو التوزيع النهائي للنقاط ؟

مثال (٢) : في لعبة صن ، حصل الخضم على عدد ٢ يد باقي ذلك اليد الأخيرة ، وتضمنت الأيدي الأوراق التالية : (١ إكة + ٢ عشرة + بنت + ولد) ، كما كان لديه عدد ٢ سرا ، فهل يخسر المشتري ؟ ، وما هو التوزيع النهائي للنقاط ؟

مثال (٣) : في لعبة تيتو حصل الخضم على ٣ أيادي ، وتضمنت الأيدي على الأوراق التالية : (١ ولد + ٢ تسعه + ٢ إكة + ٢ عشرة + ٢ باشا + بنت) ، كما كان لديه خمسين واحدة فقط ، ولقد كانت اليد الأخيرة من نصيب المشتري ، فهل يخسر المشتري ؟ ، وما هو التوزيع النهائي للنقاط ؟

حل الأمثلة :

الحالات	الفريقان	أرباط مكافاة اليد الأخيرة	الأرباط المتحققة من أوراق اللعبة	أرباط المجموعه القيمه	إجمالي الأرباط التي حققتها الفريقان	الأرباط العشائريه بعد الجبر بالزيادة أو النقصان	معامل التوزيع الترجيح	توزيع النقاط قبل التأكد من نجاح المشتري أو خسارته	التوزيع النهائي للعنايه
مثال (١)	خ	٧	٧	١٥٠	١٦٤	١٦	١×	١٦	١٦
	م	-	١٤٥	٢٠ (بولت)	١٦٥	١٧	١×	١٧ (لم يخسر)	١٧
مثال (٢)	خ	٩	٣٦	٤٠	٨٥	٩	٢×	١٨	٣٤
	م	-	٨٤	-	٨٤	٨	٢×	١٦ (خسر المشتري)	-
مثال (٣)	خ	-	١٠٤	٥٠	١٥٤	١٥	٢×	٣٠	٣٠
	م	١١	١٤٤	-	١٥٥	١٦	٢×	٣٢ (لم يخسر)	٣٢

أمثلة أخرى للتطوير :

قهوة التيتو = ٥٠٠

مضاعفة حسابات القهوة .. فبدلاً من ٢٥٠ تصبح القهوة ٥٠٠ ، وبذا تتوسع قاعدة دبل التيتو ويستمتع اللاعبون بالقهوة بدلاً من إنهاؤها في لفتين أو ثلاثة .

الأشكال في التيتو :

الأشكال . عندما يكون اللعب تيتو لا يوافق كثير من اللاعبين على أشكال وهو أمر يتعارض مع مبدأ اللعب المفتوح ، فكما يجوز الدبل في الصن ورفعته إلى تريه ، وكما يسمح بالرص والقص المفتوح ، والقيّد في حالات الغش والخطأ .. فلا نرى ما يمنع من قبول الأشكال في التيتو ، فلا تعارض هناك ، بل أن جواز الأشكال يُحرّضُ الخصم على قطع الطريق على من يُشكّل ويرفعه إلى تيتو .

الـ « فور فيتو » إضافة مشوقة إلى لعبة الـ « تيتو » :

في الواقع إن هذه الاضافة المشوقة للعبة التيتو تعتبر إضافة تطويرية بسيطة لا تغير شيئاً في أسلوب التيتو ولا تمس أسسه ولا أركانه ، فكما يدرك الممارس للعبة التيتو ان اللاعب إذا ما حصل في التوزيع (الخمسة أوراق الأولى) على أربعة أولاد فإنه يقدم على شراء التيتو بكل ثقة وهو متأكد بأنه لن يخسر وبأنه يحقق حصيلة كبيرة من النقاط ، وبناء على ذلك فإنه على استعداد بأن يزايد بالدبلات إن سمح بالمزايدة .

ولكسر حالة التأكد والثقة هذه ، هناك أقترح بأن ندخل تطويراً بسيطاً على لعبة التيتو كإضافة ، الهدف منها زيادة عامل التشويق ، وتتمثل هذه الإضافة في اعتبار الأربع سبعات بسعمئة (٧٠٠) والـ ٤ ثمانيات بثمانئة (٨٠٠) سيما إذا كانت القهوة من (٥٠٠ = ٥٠٠) ، ونلاحظ هنا أن من يحصل على سبعمئة أو ثمانئة لا يكون متأكداً من النجاح ، حيث أن السبعات والثمانيات هي في واقع الحال أوراق ضعيفة جداً ويسهل أكلها ومن ثم هناك احتمال معقول بأن يتمكن الفريق الخصم من تحقيق « كبوت » ، هذا فضلاً عن أن هذه الإضافة التطويرية قد تكون عاملاً لكسر تيار سوء الحظ الذي يلزم بعض اللاعبين ، فلا يحصلون إلا على أوراق ضعيفة مثل السبعات والثمانيات فإذا ما أدى ذلك إلى تكوين سبعمئة أو ثمانئة تحقق المثل القائل : « رب ضارة نافعة » .

*

القسم السادس

مصطلحات البلوت وشرحها



مصطلحات البلوت :

لا بد لكل لاعب بلوت أن يكون مستوعباً أو ملماً بجميع المصطلحات التي تقال أثناء اللعب والتي كثيراً ما تخرج من أفواه اللاعبين عفوية دون تكلف وكأنها صفات ملازمة للعب ، أو كلمات تواكب حرارته .. إذ أن كثيراً من المصطلحات لا تقال ، ولا تسمعها إلا في جلسات البلوت .

وسنحاول هنا أن نذكر ، الشائع منها والمتداول على نطاق واسع حتى يسهل متابعة وفهم أصول وقواعد اللعب ، وهي مرتبة حسب مجرى اللعب من البداية إلى النهاية .

١- بشك البلوت :

ومفردتها بشكة ، وقد يطلق عليها شلة - وهي المجموعة التي تكون أربعة أشخاص فما فوق ، يجتمعون ، ويتسامرون ، ويلعبون البلوت .

٢- الحريف :

وهو اللاعب الذي يجيد لعب البلوت إجادة تمكنه من متابعة الورق وحساباته وسير اللعب .

٣- الغشيم :

وهو بالطبع عكس الحريف ، وإما أن يكون مبتدئاً في تعلم البلوت أو اللاعب الذي لا تتيقظ حواسه لمتابعة اللعب فيكون كثير « السرحان » .

٤- الصكة :

ولها مدلولان .. فإما أن تطلق على كامل اللعبة .. أو أن تطلق على الدورة الواحدة - أي اللفة - والمدلول الثاني هو المستعمل أكثر .

٥- القهوة :

وهي كلمة أعم وأشمل من سابقتها ، وتعني اللعبة كاملة ، لذا فيمكن أن يقال : « القهوة في مين ؟ » أي من الغالب ومن المهزوم ، كما يقال : نلعب قهوة أو قهوتين وهكذا .

٦- النقلة :

عادة ما تطلق على الدورة الواحدة - اللفة - ولكن هناك من يتجاوزها إلى معنى القهوة ، فيقال : « نلعب نقلة أو نقلتين » .

٧- البنت :

هو بمعنى النقطة في الألعاب الأخرى Point ومجموع أبنات الحكم $162 = 16$ ومجموع أبنات الصن $260 = 26$ ومجموع أبنات التيتو $516 = 52$.

٨- الرنق :

تطلق هذه الكلمة على أي نوع من الأنواع الأربعة في الورق .. فيقال : بلال عنده رنق الكالة ، وهلال عنده رنق الشيرية وهكذا .

٩- التبويظ :

خلط الورق وضربه مراراً حتى يتفرق كل رنق وتتباعدا الأكك أو الأولاد أو التسعات أو العشرات عن بعضها .

١٠- التفنيط :

كلمة مرادفة للتبويظ ، وإن كان استعمالها أقل من سابقتها .

١١- التوزيع :

تقسيم الورق على اللاعبين بطريقة معينة محددة ، ويقال : « عنده التوزيع » أو : « عند مين التوزيع ؟ » .

١٢- القص :

بعد أن يقوم اللاعب الذي عليه التوزيع بتبويظ الورق .. يتولى اللاعب الذي قبله : أي على يساره .. قص الورق أي قسمته من أي مكان يختاره وبالطريقة التي يراها مناسبة .

١٣- الرص :

ترتيب الورق بطريقة حسابية جيدة تمكن الموزع من ورق جيد (أربعة أكات أو أولاد) .. مع سر طويل .

١٤- المزايته :

تشبه الرص ، ولكن بدون ارتباط بعمليات حسابية في ترتيب الورق .

١٥- التشليل :

كلمة مرادفة للمزايته في المعنى - وتدل على رص الورق الجيد وتشليله أي وضع كل سر طويل مع بعض .

١٦- الغرغزة :

كلمة مرادفة لثالثة لها نفس المعنى .

١٧- البوشة :

أصغر ورقة في العدد ، أو الورقة التي ليس فيها عدد كالسبعة والثمانية ، وتستعمل في التنفير ، كما ترمي أثناء اللعب على سرور الخصم .

١٨- الوصلة :

كلمة مرادفة لسابقتها ، ويمكن أن تعني أيضاً أصغر ورقة في يد اللاعب حتى ولو كان فيها أبناطاً .

١٩- الشورة :

كلمة ثالثة لها نفس المعنى السابق .

٢٠- اليد :

كل أكلة أو لعبة من الثمانية ورقات تسمى يد ، ومجموعها ٨ أيادي في الدورة الواحدة .

٢١- هات يدك :

عند بدء اللعب ، أو استئنافه بعد توقف ، أو عندما يتأخر اللاعب في اللعب يصيح بلال : هات يدك أو .. إن نشاء الله يلعب .

٢٢- ناخذ يد :

اصطلاح يتضمن دعوة للعب .. تعالوا ناخذ يد أي نلعب .

٢٣- فرخ القشع :

إصطلاح فكاهي يطلق على ولد الحكم .

٢٤- الأكل :

القاعدة أن الورقة الكبيرة تأكل الصغيرة ، وفي حالات الحكم فإن وصلة الحكم الصغيرة تأكل أكبر ورقة من أي رنق آخر بالفرش إذا لم يكن الرنق المطلوب موجوداً لدى الفارش . وبديهي أن الأكل هنا يعني الكسب .

٢٥- الركوب :

وهو واجب في الحكم والتيتو .. فإذا لعب بلال ورقة على الخصم أن يعلي عليها ، أي يركب فوقها بكرت أكبر منه في العدد .

٢٦- الفرش :

في الحكم فقط .. وهو الذي يميز مشتري الحكم ويجعل السيطرة للحاكم . فإذا لم يوجد رنق اللال عند بلال وكان عنده حكم فإنه يفرش بأي ورقة اللال ويكسب اليد .

٢٧- القطع :

القاطع في اللعب هو اللاعب الذي يحاول الغش بالا يتجاوب مع رمي الرنق المطلوب (اللال مثلاً) فإذا انكشف امره يصبح الخصم بأنه قاطع من اللال .

٢٨- التشحيط :

أي الشد ، والمقصود هنا الركوب على أي ورقة تنزل الأرض ، سيما

إذا كان اللعب صنّاً وخرج الرفيق وصلة صغيرة فيستحسن عندها التشحيط بالكبير وأهمها العشرة • وعندها يقول متباهياً « جَوْدُ الطعن ».

٢٩- التنفير :

وأكثر ما يكون في الصن ، بمعنى أنه إذا لم يكن عند بلال شيرية وأستمر رفيقه هلال في لعب الشوكت فإن بلال ينفر اللال - أي يرمي وصلة صغيرة منه فيفهم هلال أنه لا يرغب فيه . وهناك (طريقة) شبه قاعدة معروفة في التنفير .. وهي تنفير عكس اللون ، وإذا بدأ الرفيق في التنفير من صغير إلى كبير فهي إشارة إلى رغبته في ذلك الرنق .

٣٠- التزوير :

عكس التنفير ، فإذا رمى هلال صورة صغيرة لال ، فإن بلال يفهم أنه يريد اللال - ولكن لا بد أن يكون هناك تفاهم مسبق بينهما على ذلك - والتزوير لا يستعمل كثيراً مثل التنفير .

٣١- السر :

وجمعها « سرور » .. أي أن يكون في يد هلال مجموعة من رنق واحد - الكالة مثلاً - ومسلسلة حسب القوة . وكثيراً ما يكون في يد لاعب أكثر من سر فيكسب الأيدي جميعها وكثيراً ما أدت إلى الكبوت .

٣٢- الذات :

وهي كلمة لها معنى « السر » إلا أن استعمالها يكون في الحكم أكثر منه في الصن .

٣٣- المُشْتَرَى : الشراء :

هو أن يقوم أحد اللاعبين والذي عليه الدور بالمُشْتَرَى سواء حكماً أو صنّاً أو تيتو . ويعتبر الشراء عصب اللعب ويحدد الكسب من الخسارة .

٣٤- الدق :

هو تعبير عن اللعب الجيد .. فيقال : هلال يدق .. أي حريف . وبلال « ما يعرف للدق » أي غشيم .

٣٥- الفطيس :

وهي كلمة لا بد أن تسبقها كلمة أخرى .. إما : دق فطيس ، أو لعب فطيس واللاعب الذي يلعب « فطيس » هو الغشيم الذي يتسبب في هزيمة رفيقه ، وغالبا ما يستبعد من اللعب مع الحراريف .

٣٤- أول خسارة للحريف :

إذا اشترى أحد اللاعبين في بداية اللعب ثم خسر فيقال ذلك .

٣٥- التدليل :

هذه الكلمة ذات معنى كبير في البلوت ولها أهمية خاصة .. ومعناها : أن يحاول بلال أن يكوّش على الورق الجيد أي الاستئثار باللعب في نهايته ، ففي الصن التدليل مستحب ، بعكس الحكم .

٣٦- الفرنكة :

تعني التدليل لعدة مرات ، أي أن اللاعب لا يمسك اللعب من أول مرة أو ثاني أو ثالث مرة .. رغبة في الحصول على الأربعة أو الخمسة الأيادي الأخيرة .

٣٧- المسك :

وهو كما يدل عليه اسمه مسك اللعب - أي بخلاف التدليل - وغالباً ما ينصح اللاعب بالمسك في الصن إذا كانت يده كلها بوشات صغيرة حتى يؤمن اللعب ، وفي الحكم يفضل المسك ، وعكس كلمة المسك : التفليت .

٣٨- التأمين :

وهي كلمة مأخوذة من الأمان .. والأمان هو كسب يد واحدة على الأقل إذا كان الخصم مشتري على قوة أو سر طويل ، وذلك منعاً للكبوت .

٣٩- التدكين :

التخزين .. يقال : يُدكّن الولد ، أو يدكن الإكك أي يحتفظ بأي منها للحظات الحرجة ، أو لنهاية اللعب .

٤٠- التـك :

كلمة تركية الأصل بمعنى « واحد » عشرة تك أي بمفردها وكثيراً ما يقال : « التـك ياكل » أي أن الورقة الوحيدة جاءتها الفرصة لتأكل أي تكسب .

٤٠- الخروج بره :

إذا اشترى أحد اللاعبين حكماً وكان اللعب من عنده فهو لا يطلب الأحكام بل يخرج بره - رغبة في أن يأتيه الحكم من بره - أي من عند رفيقه .. وكذلك يخرج الحريف « بره » إذا اشترى « صن » ولا يلعب الإكك التي في يده على أمل أن يأتيه اللعب ميتاً بحيث يركب

بالشبية أو البنت - مثلاً - ويكسب يدين أو ثلاثة •

٤١ - صد ورد :

طريقة الصد والرد تتبلور في الصن وهي أحلى ما يمكن أن يقدم أو يشاهد في اللعب .

٤٢ - هات وخذ :

ويمكن أن يقال عنها ما قيل في سابقتها غير أن هذه الطريقة تستعمل في الحكم أيضاً بعد تصفية الأحكام .

٤٣ - الإضافات :

وجمعها « إضافة » وهي التي تساند اللعب وتعطي صاحبها دفعة قوية في الحساب .

وتكون كالتالي حسب التسلسل القوي - الستمية - الخمسية - الأربعمية - المية - الخمسين - الصرا - وذلك في التيتو .. الأربعمية - المية - الخمسين - الصرا - وذلك في الصن .. المية - الخمسين - الصرا - البلوت - وذلك في الحكم .. وقد تتكرر الميات والخمسينات والصرايات عند أي من الفريقين .

٤٤ - الدبل :

هو مضاعفة القيمة الإجمالية للعب مع إضافتها للحكم أو الصن أو التيتو

$$١٦ \times ٢ = ٣٢ \text{ في الحكم}$$

$$٢٦ \times ٢ = ٥٢ \text{ في الصن}$$

$$٥٢ \times ٢ = ١٠٤ \text{ في التيتو}$$

٤٥- التريه :

إذا دبل الخصم على بلال ، فإن له الحق في تصعيد الدبل إلى ثلاثة
أضعاف القيمة .
ولا تريه في الصن . ولا تريه في التيتو .

٤٦- الكبوت :

تعني أن يكسب أي من الفريقين جميع الأيادي ولا شيء للخصم
سواء كان في الحكم أو الصن أو التيتو . والكبوت في الحكم = ٢٥
وفي الصن = ٤٤ وفي التيتو = ٨٨ .

٤٧- الكبوت المقلوب :

إذا اشترى بلال « صن » واستطاع الخصم أن يكسب جميع الأيادي
الثمانية فيقال عندئذ « كبوت مقلوب » وقيمته الأساسية ٨٨ ، إلا أنه
ألغى في السنوات الأخيرة وصار يحسب ٤٤ فقط .

٤٨- الكاشو :

أو التكويش ، ويعني بطلان اللعبة نتيجة لمحاولة أحد اللاعبين تعكير
صفو اللعب .

٤٩- القيد :

وهي أن تسجل كامل أبناط اللعبة سواء في الحكم أو الصن أو التيتو
لصالح الفريق الآخر عند محاولة أحد اللاعبين الغش أو إرتكاب أي
خطأ .

٥٠- علينا وعليكم :

إذا اختلف الفريقان في تفسير أو تطبيق قاعدة أو قانون ولم يرتض

أحدهما بوجهة نظر الآخر واشتد النزاع ، فإن أحد اللاعبين أو المتفرجين ينهي ذلك الجدل بالموافقة والقبول على شرط أن يطبق على الفريق الثاني إذا تكررت نفس اللعبة أو ماشابهها ، وعندها يسري « قانون علينا وعليكم » وهو معروف مقبول عند أكثر البشك .

٥١- لنا ولكم :

وهو أيضاً قانون لا يبعد في تطبيقه عن سابقه ، وإن كان وقعه واستعمال لغته فالخطأ أقل من سابقه .

٥٢- الخسارة :

لعب البلوت يقوم على العدد الإجمالي ، للحكم ١٦ للصن ٢٦ وللتيتو ٥٢ ، فإذا لم يحقق المشتري نصف العدد أو أكثر ، فإنه يخسر اللعبة ، وعندها يقال « خسرت » أو « شربت » والمقصود بهاتين الكلمتين - الصكة .

٥٣- اللعب صافي :

قلنا أن قيمة الحكم ١٦ وقيمة الصن ٢٦ وقيمة التيتو ٥٢ ، وهذا هو معنى اللعب صافي .. أي خالي من أية إضافات .

٥٤- طبقات الورق :

وتعتمد على اللفة - الدورة السابقة - التي أنتهت بمعنى أن اللاعب يركز على الأيادي التي طبق عليها الورق ، أي : تجميع يد فوق أخرى - ويحاول أن يتذكر - إكة الكالة مثلاً - وما رمى عليها من عشرة أو شيبة ، وهكذا .. ثم بعد ذلك يبدأ في تخمين الورق وما يمكن أن يكون عليه .

٥٥- الورق مصهلل :

أي أن الورق مقبل ، أو أن الحظ قائم مع أحد اللاعبين بحيث تكون أوراقه الثمانية ذات قيمة ولا تجد عنده أي بوشات .

٥٦- المغلوب يتنحج :

اصطلاح يغلب عليه طابع المرح والفكاهة لمعرفة من الغالب ومن المغلوب .

٥٧- وحدة لوحدة : والثالثة ثابتة :

وتعني أن الفريقين متعادلان .. لكل منهما قهوة ، وغالباً ما يلعبان قهوة ثالثة - إذا لم يكن هناك لاعبون منتظرين دورهم في اللعب - والثالثة هي التي تقرر فوز الفريق المنتصر ويقال عندئذ « الثالثة ثابتة » .

٥٨- نلعب فيها :

وإذا هزم فريق قهوتين متتاليتين ، أو كانت النتيجة واحدة لاثنتين ، وأراد الفريق المنتصر الانسحاب لأمر من الأمور ، فعندها يحتج الفريق المهزوم ويطلب لعب قهوة تكون بمثابة فصل الخطاب - أي أنها تعادل القهاوي الثلاثة ، فإذا انهزم فيها تأكدت هزيمته ورسخت ، وإذا انتصر كانت بمثابة التعادل .

٥٩- صافية لبن :

إذا انتهت الجلسة وأعلن الحاضرون فض المجلس وكان الفريقان متعادلين ، فيقال عندئذ صافية لبن .

٦٠- قهوة المسرا :

يقال أن قهوة المسرا بعشرة ، فمهما كان الفريق الأول مهزوماً طوال الجلسة ، وفجأة يحقق نصراً في آخر قهوة - يعلن عنها مسبقاً - فإنه يعتبر نفسه غالباً ... والمسرا من سرى الليل يسري .. أي ذهب وانقضى ، والمعنى هنا : الخروج أو المغادرة .

٦١- النقرزة :

وهي - غالباً - الكلام الذي يصدر من المتفرجين أو اللاعبين أنفسهم مما يشبط من عزيمية المهزومين ويشير حفيظتهم إذا استمرَّ المُنْقَرِزُ الكلام وواصله .

٦٢- يد الحريف ميزان :

إذا جمع الموزع الورق ، وقام بتبويظه وقبل أن يبدأ في التوزيع يتوقف ويقول « الورق ناقص » - وعند البحث يجد فعلاً أن ورقة أو يداً كانت مخبأة أو موجودة - عفويةً - تحت لاعب .

ويقال أيضاً : يد الحريف ميزان إذا قام الموزع بتبويظ الورق وأعطى للخصم كي يقصه .. ثم يبدأ الموزع في توزيعه ، فإذا اكتمل التوزيع وكشفت آخر ورقة على الأرض وذلك من الكمية الأولى التي أخذت منها القصة .. يقول الخصم عن الكمية التي قام بتبويظها : يد الحريف ميزان .

٦٣- البيت جنب الدكان :

إذا كان الفريقان متساويين في العدد أو قريين منه ، وسأل أحد المتفرجين عن النتيجة فيجيبه بذلك أحد اللاعبين .

٦٤- الطاقة جنب الباب :

لها نفس المدلول السابق .. والمعنى واضح .

٦٥- كَمْ لَكُمْ :

(بكسر اللام) وهذا اصطلاح يعني الاستفسار عن سير اللعب ، ومعرفة من المتقدم في العدد ، وغالباً ما يستفسر عنه المتفرجون ، أو الذي قدم المجلس لتوه ويرغب في معرفة موقف الفريقين .

٦٦- نأخذها سفلة :

إذا وصل أحد الفريقين في الصن ١٤٢ فإنه يتخرج من الشراء خوفاً من الدبل وينتظر أن يقوم الفريق المضاد بالشراء على أمل أن يكسب أي عدد سفلة أي زحفاً ١ - أو ٢ - أو ٣ - .

*

القسم السابع

الأمثال والأقوال الشعبية

الأمثال والأقوال الشعبية :

هناك مواقف في لعب البلوت تستدعي أن ينطلق مثل أو قول مأثور من فم أحد اللاعبين عفويًا تحت وطأة الحماس أو الاندماج في اللعب .. أو يقال عمداً ويكون القصد منه إثارة اللاعبين واتخاذ موقف معين من الخصم . وهذه نماذج منها مرتبة حسب الحروف الأبجدية :-

إشتي شقرا .. إشتي ميدان :

وهو مثل لا بد وأنه كان يقال في الحرب والنزال ، ويتمثل به من يريد أن يتحدى خصمه بالنزال - أي اللعب .

أعلمه الرماية كل يوم ، فلما أشتد ساعده رمانني :

يتمثل بهذا البيت من الشعر لاعب قام أو شارك في تعليم زميل أو صديق أصول وقواعد البلوت وكيفية لعبه ، ثم دارت الأيام وإذا بهذا اللاعب المستجد يتمكن من التفوق على أستاذه وهزيمته .

الأكل فاصل :

في وسط معمعة اللعب وكان أحد الفريقين متقدماً ، وجاء المضيف

يعلن بأن العشاء جاهز فلا بد ان يتوقف اللعب ويهرع الجميع الى الطعام رغم احتجاج الفريق المتقدم سيما اذا كانت القهوة على وشك الانتهاء لان معاودة اللعب بعد العشاء تبدأ من الصفر .. والعشاء فاصل مبدأ يطبق على الجميع وهو في صالح الفريق المتأخر بالطبع .

الجزع بيان زي مضاع اللبان :

وهو مثل يقال للاعب الذي يحاول الغش بشتى وسائله وهو يظن أن أمره يظل سراً ولا ينكشف أبداً بينما هو في الواقع مفضوحاً .

الضرب في الميت حرام :

يقال هذا المثل عندما يكون بلال وهلال متقدمين في العدد أو قريبين من نهاية القهوة ثم يقوم أحد الخصمين بشراء حكم ، وتكون عند بلال قوة ضاربة من الحكم تؤدي إلى خسارة المشتري ، فيتساءل أحد الحاضرين : لماذا لا تدبل عليه ؟ فيجيب بلال : الضرب في الميت حرام * والمعنى واضح .

العبرة بالخواتم :

إذا فاز فريق على آخر في القهوة الأولى وكان التحدي من ثلاث قهوات فإن الفريق المهزوم في الأول يتمثل بهذا القول .
كذلك يمكن أن يقال هذا المثل عن تقدم الأول في العدد قبل الآخر إلا أن الثاني يتفائل بأنه سيتتصر .

الكف لمن سبق :

يقال هذا المثل للفريق الذي ينتصر في أول جولة ، ثم يتعادل بعدها ، ولكنه يعتقد أنه هو الفائز .

اللي تجمععه الضرة في السنة يجي الفيل يأخذه بخفه :

وهذا مثل فيه من التحدي الشيء الكثير ، فإذا تقدم بلال وهلال أشواطاً بعيدة وذلك بمداومة الشراء والتصدي للعب الجيد بجهد وتفكير ، ثم ضرب الحظ مع الخصم وتحصل على إضافات كبيرة متتالية أو نجح في دبل بإضافة كبيرة ، فإنه يتقدم على بلال وهلال ويكسب اللعبة .

الموية تكذب الغطاس :

وهنا تأكيد للتحدي ، فليس كل من يدعي السباحة وإجادتها يستطيع أن يجاري السباحين المهرة . فالتحدي بالكلام لا يجدي ، بل أن اللعب هو الحكم ، والفيصل .

بات غالب ولا تبات مغلوب :

وهذا أيضاً حافز للفريق الذي يلعب كي ينتزع الغلب من خصمه غير أن بعضاً من المتفائلين يقلب هذا المثل ويقول : « بات مغلوب ولا تبات غالب » .. والأمر سيان عند بعضهم .

بس .. قول لها ثمرة :

إذا استمر بلال في لعب سر شوكت ، وزاد عن أربعة أو خمسة أيادي ، ثم انتقل إلى سر آخر طويل .. عندها يصيح أحد الخصمين : بس .. قول لها ثمرة .. ولا يعرف مصدر هذا المثل ، ولا كيف دخلت التمرة في وسطه . وإن كان مفهومها في البلوت بمعنى أفتر ، أو تعثر .. وتعني التوقف .

بيدي لا بيد عمرو :

ولابد أن عمراً هذا شجاع ، لأن هذا المثل في البلوت يعني المخاطرة في اللعب أي : أن يقدم اللاعب على الشراء وهو متأخر في العدد ، بينما خصمه على وشك النهاية والقهوة على آخرها في حين أنه لا ينبغي للاعب أن يخاطر بالمشتري فيعطي الخصم فرصة كسب أبناط ينهي بها القهوة ..

حجة البليد مسح التخته :

ينطبق على اللاعب المغلوب الذي يظل بالقرب من اللاعبين ويحاول أن يعكر صفو اللعب بالتدخل بإبداء النصح لهذا ، أو التعليق على لعبة لم تعجبه ، أو مناقشة مشتري أدى إلى الخسارة .. وهكذا .

خلصت القرعة من كد الأمشاط :

يقال في حالة انتهاء الحكم من يد الخصم ، وبذا يتسنى للفريق الآخر الاستمرار في لعب السرور دون خوف من الفرش .

رأس والفة بالصكات ما تبالي :

هذا مثل يقوله أولاد الحارة والفتوات .. والصكات هنا تعني الضربات أو الففشات ، ويقال للاعب الذي كلما ازداد غلبا ازداد رغبة في المزيد من اللعب دون إحساس بشعور المهزوم .

عز تعلم أمها الرضاعة :

إذا حاول أحد من الحاضرين أن يبدي نصحاً أو ملاحظات على لعب أحد المنهمكين في اللعب مما يسبب مضايقة له ، فإنه يتمثل بهذا المثل ، وفيه إشارة تأنيب ووصمه بالجهل أيضاً .

الغلب في الحنبل :

وربما كان هذا رداً على المثل السابق ، فاللاعب الذي لا يحس بطعم الهزيمة المرة يتمثل بالقول أن الغلب في الحنبل (والحنبل هو ذلك البساط القديم الذي يشبه الماكيت اليوم) ولا يضيره شيئاً إن كان غالباً أو مغلوباً ، المهم أن يتسلى باللعب ويستمتع به .

كُثر الجري يفحم :

يتمثل الفريق المتأخر في العدد بهذا المثل تثبيطاً لهمة الفريق المتقدم ، وتذكيراً له بأن الذي يجري ويتقدم بسرعة يتعب في النهاية ، على عكس الذي يمشي ببطء حتى يصل إلى النهاية وهو مرتاح .

لا تقرصيني يا نحلة ولا أبغا لك عسل :

وهو يحمل في طياته المعنى الذي سبق ذكره في المثل السابق ، أي لا تتدخل في طريقة لعبي ، ولا تبدي تعليقاً ، لأنني لا أحتاج نصحك .

ما فلحتُ تكُنس بيتها راحت تكُنس بيت الجيران :

وهذا مثل تعودت السيدات تعبير بعضهن بعضاً ، ولكنه يستعار في لعب البلوت .. لأن وقعه أليم * فالفريق المهزوم ينسحب من اللعب ليحل محله فريق آخر ، غير أنه لا يترك المجلس نهائياً بل يبقى قريباً من الحلبة في انتظار دورة ثانية ويظل يتفرج على سير اللعب .. غير أن أحدهما أو كليهما يحاولان أن يرشدا الفريق المنازل بأن يلعب هذه الورقة أو لا يلعب تلك ، مما يجعل الفريق الأول يتضايق من التدخل ويطلق هذا المثل .

ويا دار ما دخلك شر :

إذا توقف أحد اللاعبين عن اللعب محتجاً على تصرف ما ، أو أصابته حالة غضب لسبب من الأسباب .. ثم تدخل بعضهم في حل المشكلة ، وأجريت مصالحة بين اللاعبين إرضاءً لخطأه ، فيعود اللعب إلى مجرياته وكأن شيئاً لم يكن ، ويا دار ما دخلك شر .

يكاد المريب أن يقول خذوني :

اللاعب الذي يحاول الغش أو الذي يغش فعلاً .. غالباً - ما تظهر على وجهه علامات الارتباك .. كما أن الذي يضطر إلى الغش ويقوم به أمام لاعبين متمكنين يفتضح أمره بينهم ويكون عرضة للذعات قاسية .

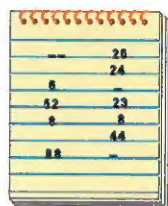
* * * * *
* * *
*

إنتهى والحمد لله

١٤٢٤/٣/٢ هـ

٢٠٠٣/٥/١ م

BALOT + T



رياضة فكرية

Foud St. Angawi